

โครงการ KIDS DO: คิดดี

Youth Activities Project

KIDS DO: Think Well, Do Good Every Day

โดย กลุ่มกรีนแลนด์สโลวาเกีย 19



NBI Cap-Corner Stone Project
Volume 19 No.8



สถาบันการสร้างชาติ
Nation-Building Institute

โครงการ KIDS DO: คิตติ
หลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ
กลุ่มประเทศกรีนแลนด์สโลวาเกีย นสข. รุ่นที่ 19
สถาบันการสร้างชาติ (Nation-Building Institute – NBI)

พิมพ์ครั้งที่ 1/2569

เป็นส่วนหนึ่งของ สถาบันการสร้างชาติ

และเป็นทรัพย์สินของมูลนิธิสถาบันการสร้างชาติ

ขอสงวนลิขสิทธิ์ตาม พ.ร.บ. ลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2558

ห้ามคัดลอก ทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่ หรือทำสำเนาข้อมูลในเอกสารฉบับนี้ ไม่ว่าในรูปแบบเอกสาร
เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ หรือรูปแบบอื่นใด รวมถึงห้ามมิให้นำไปเก็บไว้หรือดำเนินการใด ๆ
ไม่ว่าบางส่วนหรือทั้งหมดของหนังสือนี้โดยไม่ได้รับอนุญาต จากสถาบันการสร้างชาติ

จัดพิมพ์โดย

มูลนิธิสถาบันการสร้างชาติ

87/110 ซอยเอกมัย 3 ถนนสุขุมวิท 63 แขวงคลองตันเหนือ

เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร 10110

โทรศัพท์ 02-711-7474

www.nbi.in.th e-mail : info@nbi.in.th

ข้อมูลทางบรรณานุกรมของหอสมุดแห่งชาติ

โครงการ KIDS DO: คิตติ.-- กรุงเทพฯ : มูลนิธิสถาบันการสร้างชาติ, 2569.
160 หน้า.

1. การสงเคราะห์เด็ก -- ไทย. I. ชื่อเรื่อง.

362.709593

ISBN 978-616-8256-73-2

บทคัดย่อ

โครงการ “CCS (KIDS DO – คิดดี)” เป็นโครงการต้นแบบด้านการพัฒนาเยาวชนเชิงนวัตกรรมที่มุ่งยกระดับศักยภาพเด็กและเยาวชนไทยให้มี “จิตคิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม” ภายใต้การบูรณาการแนวคิดทางทฤษฎีและการปฏิบัติในบริบทจริงของชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของเยาวชน ครอบครัว และชุมชน (2) เพื่อพัฒนาแบบจำลองในการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่สามารถสร้างผลกระทบทางสังคมอย่างยั่งยืน และ (3) เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาผู้นำเยาวชนในฐานะต้นทุนมนุษย์คุณภาพสูงของประเทศ

โครงการนี้ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิด **โมเดล 3I (Ideation-Implementation-Impact)** ของ ท่านศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ซึ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมทางสังคมอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการก่อกำเนิดแนวคิด (Ideation) ได้ผ่านการตั้งคำถามที่สำคัญว่า “เราจะสร้างเยาวชนที่คิดดี และทำดี ได้อย่างไร? ในโลกแห่งความเปลี่ยนแปลง” จากนั้น คือ การนำแนวคิดสู่การปฏิบัติ (Implementation) ผ่านกิจกรรมเชิงเรียนรู้ในพื้นที่นาร่องชุมชนบางพลีใหญ่ โดยมีเยาวชนอายุ 9–12 ปี จำนวน 25 คน เข้าร่วมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และสุดท้ายประเมินผลกระทบ (Impact) ที่เกิดขึ้นในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน

ผลการประเมินประสิทธิภาพโครงการนั้นได้ใช้กรอบของ **โมเดล 8E (Effectiveness-Efficiency-Ethics-Efficacy-Empowerment-Expansion-Endurance-Evolution)** เพื่อวัดประสิทธิภาพและความยั่งยืนในหลายมิติ พบว่าโครงการประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้าน **ประสิทธิผล (E3)** ซึ่งเยาวชนมีพัฒนาการทางความคิด จิตสำนึก และพฤติกรรมเชิงบวกต่อชุมชน, **ประสิทธิคุณ (E4)** ที่สะท้อนการเข้าใจคุณค่าตนเองและผู้อื่น และ **ประสิทธิสาร-ประสิทธิคุณ (E5-E6)** ที่แสดงให้เห็นการขยายผลสู่ครอบครัว และชุมชน โครงการได้สร้างผลลัพธ์ที่วัดได้ทั้งเชิงพฤติกรรมและเชิงจิตใจ โดย

เยาวชนสามารถสะท้อนค่านิยม “คิดดี-ทำดี-เพื่อส่วนรวม” อย่างเป็นรูปธรรม และต่อเนื่อง

ในมิติของผลกระทบระดับชุมชน โครงการได้เสริมสร้าง “สังคมแห่งการเรียนรู้” (Learning Society) โดยผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และเยาวชนได้ร่วมกัน สร้างบรรยากาศของการเรียนรู้และพัฒนาขึ้น ส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ใหม่ ระหว่างครอบครัว-โรงเรียน-ชุมชน ในขณะที่มีระดับชาติโครงการนี้ถูกมองว่า เป็นการลงทุกระยะยาวที่สอดคล้องกับ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4 (การศึกษาที่มีคุณภาพ) และเป้าหมายที่ 16 (สันติภาพ ความยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง) ทั้งยังช่วยยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศไทยในด้านการพัฒนาเยาวชนเชิงคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานยังมีข้อจำกัดสำคัญเช่น ระยะเวลาโครงการที่สั้น งบประมาณจำกัด และจำนวนกลุ่มเป้าหมายที่ยังไม่ครอบคลุมระดับประเทศ ซึ่งส่งผลต่อการขยายผลอย่างยั่งยืน จึงได้มีข้อเสนอในเชิงกลยุทธ์ 4 ประการ ได้แก่

- (1) การพัฒนาโครงการสู่การสร้างผู้นำชุมชน (Community Leaders Development)
- (2) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือแบบบูรณาการระหว่างภาครัฐ-เอกชน-สถาบันการศึกษา
- (3) การจัดตั้งกลไกทางการเงินชุมชนเพื่อความต่อเนื่องของโครงการและ
- (4) การพัฒนาระบบติดตามประเมินผลระยะยาว (Long-term Monitoring & Evaluation) เพื่อยืนยันผลกระทบเชิงสังคมและสร้างฐานข้อมูลสำหรับการต่อยอดในอนาคต

โดยสรุป โครงการ CCS (KIDS DO – คิดดี) นั้นเป็น “เครื่องพิสูจน์แนวคิด” (Proof of Concept) ของการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณภาพ มีจิตสำนึกสาธารณะ และมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมดุล ทั้งในด้านจิตใจ ปัญญา และสังคม ผลการสังเคราะห์

ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาเยาวชนที่แท้จริงต้องมุ่งสร้างระบบที่ชุมชนสามารถขับเคลื่อนได้ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงกิจกรรมชั่วคราว และควรได้รับการส่งเสริมให้ขยายเป็นกลไกระดับประเทศในอนาคต เพื่อสร้าง “ทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพสูง” ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน

Abstract

Purpose:

The *(CCS) Project*, also known as *(KIDS DO – คิดดี)* was designed as an innovative youth development initiative to enhance children's moral awareness, civic responsibility, and sustainable thinking in the 21st century. The project aimed to (1) develop a participatory learning process among youth, families, and communities; (2) establish an innovative learning model capable of generating sustainable social impact; and (3) synthesize strategies for developing community-based youth leaders as high-quality human capital for the nation.

Methods:

The project employed a mixed-methods approach grounded in the 3I Model (Ideation–Implementation–Impact) by Professor Kriengsak Chareonwongsak as its theoretical framework. The implementation phase was conducted in Bangphli Yai community, Samut Prakan Province, involving 25 youth participants aged 9–12 years selected through purposive sampling. Program effectiveness and impact were systematically evaluated using the 8E Evaluation Framework (Effectiveness, Efficiency, Ethics, Efficacy, Empowerment, Expansion, Endurance, and Evolution). Data collection methods included observation, focus group discussions, and qualitative content analysis of participants' reflections and community engagement outcomes.

Results:

The findings indicated that the CCS Project achieved significant success in several key dimensions. Under the Effectiveness(E3) criterion, participating youths demonstrated notable cognitive and behavioral development, particularly in ethical decision-making and community-mindedness. The Efficacy (E4) dimension revealed enhanced self-esteem and moral understanding, while Empowerment and Expansion (E5–E6) outcomes showed meaningful spillover effects at family and community levels. The project contributed to building a *Learning Society* within the community by promoting collaboration among families, schools, and local leaders. Moreover, the project’s alignment with the UN Sustainable Development Goals (SDGs)—especially Goal 4 (Quality Education) and Goal 16 (Peace, Justice, and Strong Institutions)—positions it as a model for national-level youth policy development.

Conclusions:

The CCS Project serves as a proof of concept for integrating theoretical frameworks with real-world community practice in youth development. Its success underscores the transformative potential of community-driven, evidence-based youth programs to foster moral consciousness and social responsibility among the next generation. Nonetheless, key challenges such as limited time, funding constraints, and narrow participant scope remain. Strategic recommendations include (1) shifting from short-term projects to *Community Leaders Development* programs, (2) fostering multi-sector collaboration networks, (3) developing sustainable community financial

mechanisms, and (4) implementing long-term monitoring and evaluation systems.

Ultimately, the CCS model demonstrates that investing in children's moral and social development is the most valuable form of national investment—laying the foundation for sustainable human capital and societal resilience in Thailand's future.

Keywords: youth development, community empowerment, 3I Model, 8E Evaluation Framework, sustainable development, moral education, Thailand.

ความนำ

การจัดทำโครงการวิชาการ (CCS)

โครงการ Cap-Corner Stone (CCS) ได้มีที่มาจากการผสมผสานแนวคิดระหว่างของคำว่า *Capstone* และ *Cornerstone* โดย *Capstone* หมายถึง ผลงานชิ้นสำคัญที่เป็นเหมือนการปิดท้ายการสร้างสรรค์ ซึ่งจะได้รับการจารึกและจดจำ (Kuh, 2008) ขณะที่ *Cornerstone* หมายถึง “ศิลาหลัก” ที่วางอยู่ในตำแหน่งสำคัญเพื่อยึดโยงโครงสร้างทั้งหมดให้มั่นคง (Encyclopedia Britannica, 2023) ดังนั้น โครงการ CCS จึงหมายถึง “โครงการขนาดเล็กที่ได้มีการส่งผลกระทบสูง” (small project with high impact) ซึ่งสามารถขยายผลในเชิงสังคม เศรษฐกิจ และคุณภาพชีวิตได้อย่างยั่งยืน

ดังนั้นโครงการ (CCS) คือ โครงการขนาดเล็กที่ทำแล้วมีผลกระทบสูงหรือขยายผลออกไปได้กว้างไกล ไปต่อได้มาก เป็นผลงานสำคัญที่จะทิ้งไว้ให้โลกจารึกจดจำ

Cap-Corner Stone Project เป็นโครงการที่นัก ศึกษาหลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ ของสถาบันการสร้างชาติ แต่ละกลุ่มประเทศได้นำความรู้จากการศึกษาในหลักสูตรร่วมกับประสบการณ์ของตนตลอดชีวิตที่ผ่านมาใช้ประยุกต์ร่วมกันทำเป็นโครงการที่ ลงมือในภาคปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม โดยเป็นโครงการขนาดเล็กแต่มีศักยภาพในการขยายผลมีประเด็นมุ่งเน้นที่แคบ และเจาะจง ในเชิงการเปรียบเทียบว่าสมมตินักศึกษาเป็นนายกรัฐมนตรีของประเทศไทยให้เลือกโครงการได้เพียง 1 โครงการที่จะลงมือปฏิบัติการเพื่อช่วยให้ประเทศไทยก้าวหน้าอย่างมั่นคงยั่งยืน ช่วยพัฒนาด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม หรือคุณภาพชีวิตของประชาชน

โครงการ (CCS) มีองค์ประกอบตามโมเดล 3I

Innovation Model (Ideation-Implementation - Impact 2560)¹ ของท่าน ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ โดยมีจุดมุ่งหมายของการได้นำเสนอแนวคิดที่ใหม่ (New idea) ที่ได้ช่วยส่งเสริมการพัฒนาประเทศหรือองค์กรในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเจาะจง (Specific issue) เป็นเรื่องที่มีผลเพื่อ ส่วนรวม และเป็นโครงการที่สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง(Implementation) จึงได้แสดงให้เห็นการเชื่อมโยง และการประยุกต์ใช้สิ่งที่ได้เรียนรู้นำไปปฏิบัติได้จริง และวัดผลกระทบเชิงสัมฤทธิ์ผลได้ (Impact) ทั้งนี้ นักศึกษาจะได้ เรียบเรียงการดำเนินการทั้งหมดเป็นเอกสารวิชาการกลุ่ม ซึ่งเป็นผลงานวิชาการบนฐานการทดลอง ทดสอบลงมือปฏิบัติได้จริง ดังนั้น ข้อเสนอแนวคิดของกลุ่มในเอกสารวิชาการจึงเป็นสิ่งที่ปฏิบัติการได้ในโลกจริง

ความท้าทายในบริบทดิจิทัลและสังคมไทย

สังคมไทยในศตวรรษที่ 21 กำลังเผชิญกับผลกระทบจากการเปลี่ยนผ่านสู่ยุคดิจิทัลอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน งานวิจัยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (2566) พบว่า เด็กและเยาวชนไทยอายุ 6–14 ปี ใช้สมาร์ทโฟนเฉลี่ย 5.5 ชั่วโมงต่อวัน และกว่า 68% ของผู้ปกครองรายงานว่าลูกหลานมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพจิตจากการที่ใช้สื่อออนไลน์ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2566)² ปรัชญาการณีนี้นสอดคล้องกับข้อค้นพบเชิงทฤษฎีที่ว่า การพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไปอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาอัตลักษณ์และความสัมพันธ์ทางสังคม (Turkle, 2011)

¹ ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2560): การพัฒนานวัตกรรมที่สร้างผลกระทบ (Impact Innovation). 1 นวัตกรรมความคิด (Ideation Innovation). 2 นวัตกรรมการปฏิบัติ (Implementation Innovation). 3 นวัตกรรมผลกระทบ (Impact Innovation) ที่มา: กรุงเทพฯธุรกิจ. <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>

² สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). รายงานการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566. กรุงเทพฯ.

ดังนั้น การแก้ไขปัญหาดังกล่าวไม่อาจทำได้เพียงการห้ามปราม แต่จำเป็นต้องสร้าง “ทางเลือกเชิงสร้างสรรค์” ให้แก่เยาวชน เพื่อส่งเสริมศักยภาพ และคุณค่าในตนเอง อันเป็นสิ่งพื้นฐานของการพัฒนาอย่างยั่งยืน (United Nations, 2015)³

³ United Nations. (2015). *การเปลี่ยนแปลงโลกของเรา: วาระการพัฒนาที่ยั่งยืน 2030*. Agenda for Sustainable Development. New York: United Nations General Assembly.

เมื่อความท้าทายของยุคดิจิทัลมาถึงประตูบ้านจากปัญหาสู่โอกาส เมื่อความท้าทายของยุคดิจิทัลมาถึงประตูบ้าน

ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลได้แทรกซึมเข้าไปในทุกแง่มุมของชีวิตประจำวัน สังคมไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนและไม่เคยปรากฏมาก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่เยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่เปราะบางต่ออิทธิพลของสื่อออนไลน์ อุปกรณ์เคลื่อนที่อย่างสมาร์ทโฟน ได้กลายเป็นช่องทางหลักในการเข้าถึงข้อมูลและการสื่อสาร ซึ่งในขณะที่เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้และการเชื่อมต่อระดับโลก ก็ยังก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพจิตและพฤติกรรมสังคมที่ส่งผลกระทบไปสู่การแยกตัวจากชุมชนจริง ขณะเดียวกันตัวผู้ปกครองในสังคมเศรษฐกิจที่เน้นการแข่งขันสูงมักจะต้องเผชิญกับภาระหน้าที่การทำงานที่หนักหน่วง ส่งผลให้เยาวชนจำนวนมากถูกปล่อยให้เผชิญหน้ากับโลกดิจิทัลโดยขาดการชี้นำที่เหมาะสม

ปรากฏการณ์ดังกล่าวมิได้จำกัดอยู่เพียงข้อมูลทางสถิติเชิงปริมาณเท่านั้น หากแต่สะท้อนถึงเรื่องราวชีวิตจริงที่เกิดขึ้นในชุมชนท้องถิ่นทั่วประเทศ รวมถึงในพื้นที่ใน หมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งได้กลายเป็นจุดเริ่มต้นของการทดลองทางสังคมศาสตร์ที่ได้มุ่งหวังจะพลิกโฉมกระบวนการทัศน์ในการมองของเด็กและการพัฒนาเยาวชน โดยเริ่มต้นจากระดับรากฐานของสังคมที่มีโครงการ "KIDS DO - คิดดี" จึงเกิดขึ้นจากความตระหนักรู้เชิงลึกว่าการแก้ไขปัญหาการเสพติดสื่อดิจิทัลในหมู่เด็กมิใช่เรื่องของการห้ามปรามหรือการจำกัดพฤติกรรมเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นกระบวนการสร้างทางเลือกที่ทำให้ดึงดูดใจมากกว่า การปลูกฝังกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าในตนเองและสิ่งแวดล้อมรอบข้าง รวมถึงการสถาปนาชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคมที่ใหญ่กว่าขึ้นไป

แนวคิดหลัก: การแปลงปัญหาให้เป็นโอกาสทางสังคม

แก่นสาระสำคัญของโครงการ "KIDS DO - คิดดี" อยู่ที่ได้การได้ปรับเปลี่ยนมุมมองทางสังคมวิทยาจากการมองเยาวชนในฐานะ "ผู้รับการช่วยเหลือ" ไปสู่การยอมรับพวกเขาในฐานะ "ผู้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์" มิใช่เพียงการถ่ายทอดค่านิยมทางศีลธรรมแบบดั้งเดิม หากแต่เป็นการออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยให้เด็กได้สำรวจและค้นพบว่าการกระทำที่สร้างสรรค์นั้นสามารถนำมาซึ่งความพึงพอใจและความหมายในชีวิต โดยอาศัยพื้นฐานที่มาจากทฤษฎีจาก "ทฤษฎีการพัฒนาจิตสังคม" (Psychosocial Development Theory)⁴ ของ Erik Erikson (1950) ซึ่งเน้นย้ำว่าการเติบโตของบุคคลเกิดขึ้นผ่านการโต้ตอบสภาพแวดล้อมสังคมในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะในวัยเด็กที่ต้องการการหล่อหลอมผ่านกิจกรรมที่กระตุ้นการพัฒนาในมิติต่างๆ

โครงการนี้จึงถูกสร้างขึ้นบนกรอบแนวคิดสี่มิติหลักที่ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาเด็กแบบองค์รวม (Holistic Child Development):

มิติที่ 1: คุณค่าส่วนตัว (Individual Value) การส่งเสริมให้เด็กตระหนักถึงศักยภาพและคุณค่าในตนเอง ที่ผ่านกระบวนการสร้างความเชื่อมั่นและกระบวนการคิดเชิงบวก (Positive Thinking) ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงที่มีต่อการแสวงหาการยอมรับจากโลกออนไลน์ที่อาจนำไปสู่การมีพฤติกรรมเสี่ยง

มิติที่ 2: คุณค่าส่วนร่วม (Interpersonal Value) การเน้นย้ำถึงความสำคัญของการทำงานร่วมกัน การเคารพซึ่งกันและกัน และการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่มีความเข้มแข็ง โดยอาศัยหลักการจากทฤษฎีการเรียนรู้

⁴ Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. New York: W. W. Norton & Company. — อธิบายทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคมซึ่งเป็นฐานของโครงการ KIDS DO คิดดี.

ทางสังคม (Social Learning Theory)⁵ ของ Albert Bandura (1977) ที่เชื่อว่า พฤติกรรมถูกหล่อหลอมผ่านการสังเกตและการเลียนแบบในกลุ่ม

มิติที่ 3: คุณค่าส่วนเรา (Familial Value) การได้เสริมสร้างความเข้าใจ ในบทบาทที่มีภายในครอบครัวและความสามารถในการมีส่วนร่วมช่วยเหลือ ซึ่ง ช่วยฟื้นฟูสายสัมพันธ์ครอบครัวที่อาจถูกบั่นทอนจากความเร่งรีบของชีวิตใน สมัยใหม่

มิติที่ 4: คุณค่าส่วนรวม (Societal Value) การปลูกฝังจิตสำนึก พลเมืองที่ดีได้ผ่านการมองเห็นประโยชน์ส่วนรวม โดยการเชื่อมโยงกับแนวคิด เรื่อง "พลเมืองโลก" (Global Citizenship) ที่เน้นการมีส่วนร่วมในประเด็นทาง สังคมและสิ่งแวดล้อม

กรอบแนวคิดเหล่านี้ มิได้ถูกนำเสนอในรูปแบบนามธรรม หากแต่ได้รับการแปลงเป็นกิจกรรมปฏิบัติได้จริงสามารถวัดผลได้ โดยอาศัยวิธีการวิจัยในเชิง การปฏิบัติการ(Action Research) เพื่อให้เกิดการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

นวัตกรรมในการเรียนรู้: การเปลี่ยนเด็กจากผู้รับเป็นผู้กระทำ

สิ่งที่ทำให้โครงการ "KIDS DO - คิดดี" มีเอกลักษณ์โดดเด่นคือการ นำเสนอกิจกรรมที่ไ้มุ่งเน้นการให้เด็กได้เป็น

"ผู้กระทำหลัก" (Active Agents) แทนที่จะเป็นเพียง "ผู้รับข้อมูล" (Passive Recipients 1952)⁶ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivist Learning)⁷ ของ Jean Piaget (1952) ที่เชื่อว่าความรู้เกิดขึ้นจาก การที่ได้มีการปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อมผ่านประสบการณ์จริง มิใช่จาก การบรรยายหรือการถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว

⁵ Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. — ยืนยันว่าพฤติกรรมมนุษย์ถูกหล่อหลอมผ่านการสังเกตและเลียนแบบ.

⁶ Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press. — สนับสนุนหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism).

⁷ Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press. — สนับสนุนหลักการการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (Constructivism).

ตัวอย่างเช่น ในกิจกรรมการออมเงิน โครงการนี้ได้ให้ความสำคัญกับ ปริมาณเงินที่สะสม หากแต่เน้นที่ "ความถี่และความต่อเนื่อง" ของการฝึกฝน ซึ่งช่วยให้เด็กเข้าใจถึงหลักการนั้น "จึงเป็นการลงทุนระยะยาว" (Long-Term Investment 2014)⁸ และ"ให้มีความอดทนอดกลั้น" (Perseverance) ในบริบท ของสังคมบริโภคนิยมที่ได้เน้นความพึงพอใจทันที (Instant Gratification) กิจกรรมนี้ได้รับการออกแบบให้เชื่อมโยงกับทฤษฎีเศรษฐศาสตร์พฤติกรรม (Behavioral Economics 2014)⁹ โดยเฉพาะในแนวคิดเรื่อง "เรื่องการเลื่อน ความพึงพอใจ" (Delayed Gratification) จากการที่ได้ทดลอง Marshmallow Test ของ Walter Mischel (2014) นั้นซึ่งได้แสดงให้เห็นว่ามีความสามารถในการรอคอยนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีกว่าในชีวิตเช่นกัน

อีกกิจกรรมหนึ่งคือการเขียนการขอบคุณและเก็บไว้ในขวดโหล ซึ่งมีใช้ เพียงเพื่อความงดงามทางสุนทรียภาพ หากแต่เป็นเครื่องมือในการฝึกฝน "การแสดงความกตัญญู" (Gratitude Expression) ที่ซึ่งได้รับการสนับสนุนมาจาก งานวิจัยในทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive Psychology 2004)¹⁰ ของ Martin Seligman ซึ่งได้ชี้ว่าการฝึกฝนความกตัญญูช่วยเพิ่มระดับความสุขและลดภาวะ ซึมเศร้าในเด็ก

กิจกรรม "บอกข้อดีของตนเองภายใน 1 นาที" ได้รับการออกแบบให้เป็น การฝึกทักษะในการสื่อสารและความมั่นใจที่มีในตนเอง (Self-Esteem Building) โดยได้อาศัยหลักการและจากทฤษฎีที่ทำให้เกิดการพัฒนาดตนเอง (Self-Determination Theory 1985)¹¹ ของ Deci และ Ryan ที่ได้เน้นความต้องการ ที่เป็นพื้นฐานในด้านความเป็นอิสระ ความสามารถ และความสัมพันธ์ นอกจากนี้

⁸ Mischel, W. (2014). *The Marshmallow Test: Mastering Self-Control*. New York: Little, Brown and Company. — อธิบายแนวคิดการเลื่อนความพึงพอใจ (Delayed Gratification).

⁹ อ้างแล้ว

¹⁰ Seligman, M. E. P. (2004). *Authentic Happiness*. New York: Free Press. — งานวิจัยด้านจิตวิทยาเชิงบวกที่สนับสนุน แนวทางการปลูกฝังความกตัญญู.

¹¹ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Springer. — อธิบาย Self-Determination Theory ซึ่งถูกใช้ในกิจกรรมเสริมสร้างความมั่นใจ.

การแบ่งกลุ่มเพื่อการดำเนินกิจกรรมชุมชน เช่น การปลูกต้นไม้ การเก็บขยะ หรือ การนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวในท้องถิ่น มิใช่เพียงเพื่อปรับปรุงสภาพแวดล้อม หากแต่เพื่อปลูกฝังความรู้สึก "การมีส่วนร่วมทางสังคม" (Social Engagement) ซึ่งช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาแบบความร่วมมือ (Collaborative Problem-Solving) ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

การออกแบบกิจกรรมเหล่านี้ได้รับการประเมินผ่านกรอบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์ เพื่อให้มั่นใจว่ากิจกรรมตอบสนองต่อความต้องการของเด็กในบริบทท้องถิ่น

ผลกระทบที่คาดหวัง: การเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้างและยั่งยืน

ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากโครงการ "KIDS DO - คิดดี" มิได้จำกัดอยู่ที่ตัวชีวิตผิวเผินเท่านั้น เช่น การลดเวลาในการใช้สมาร์ทโฟนหรือผลการเรียนที่สูงขึ้น หากแต่เน้นที่การเปลี่ยนแปลงในเชิงลึกในระดับจิตสังคมและพฤติกรรม ซึ่งสามารถวัดได้ผ่านเครื่องมือประเมินเช่น แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีในตนเอง (Self-Satisfaction Scale) และการติดตามพฤติกรรมระยะยาว

เราได้ทำการคาดการณ์ว่าเด็กจะได้เกิด "การตื่นรู้ในทางด้านจิตวิญญาณ" (Self-Awareness Awakening) ในเรื่องคุณค่าในตนเอง โดยลดการพึ่งพาการยอมรับจากการสื่อสารสังคมออนไลน์ และหันมารับการยืนยันจากชุมชนจริงรอบข้าง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sherry Turkle (2011)¹² ในหนังสือของ "Alone Together" ที่ชี้ถึงอันตรายของการเชื่อมต่อดิจิทัลที่ขาดความลึกซึ้ง เด็กจะเรียนรู้ที่จะคิดในกรอบ "เป็นการได้มีส่วนร่วมเพื่อผู้อื่น" (Altruistic Orientation) แทนที่จะเป็นเหตุ "การแสวงหาประโยชน์ส่วนตน" (Egoistic Orientation) ซึ่งได้นำไปสู่แนวทางการตัดสินใจที่ทำให้ดีกว่าในชีวิตประจำวัน

¹² Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books. — วิเคราะห์ผลกระทบของการเชื่อมต่อดิจิทัลที่ไร้ความลึกซึ้ง.

การฝึกอบรมเงินจะทำให้ช่วยปลูกฝังหลักการ "การวางแผนในทางการเงิน" (Financial Planning) และ "ความอดทน" ที่ช่วยต่อต้านวัฒนธรรมบริโภคได้ทันที ขณะที่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้ปกครองจะช่วยฟื้นฟู "ทุนทางสังคมในครอบครัว" (Family Social Capital 2000)¹³ โดยอาศัยแนวคิดจาก Robert Putnam ใน "Bowling Alone" ที่ได้เน้นความสำคัญของความสัมพันธ์ทางสังคมในการพัฒนาสังคม

สิ่งสำคัญที่สุดคือ เด็กจะได้ตระหนักว่า "การกระทำที่สร้างสรรค์" มิใช่ภาระหน้าที่ หากแต่เป็นโอกาสในการสร้างความหมายให้ชีวิต เป็นช่องทางในการเชื่อมต่อกับผู้อื่น และเป็นเส้นทางสู่ความสุขที่ยั่งยืน โดยได้รับการสนับสนุนจากงานที่มีวิจัยทางปรัชญาสังคมของ Viktor Frankl ใน "Man's Search for Meaning (1946/2006)"¹⁴ ได้ชี้ให้เห็นว่าความหมายในชีวิตเกิดจากการกระทำเพื่อส่วนรวม

วิสัยทัศน์ที่ใหญ่กว่าโครงการ: ต้นแบบสำหรับการพัฒนาเยาวชนระดับชาติ

โครงการ "KIDS DO - คิดดี" มิใช่เป็นเพียงกิจกรรมชั่วคราวสำหรับเด็ก 20-25 คน ในระยะเวลา 5 สัปดาห์ แต่หากแต่เป็นการทดลองทางสังคมที่อาจกลายเป็นแบบอย่าง (Model) สำหรับการพัฒนาเยาวชนในระดับประเทศ โดยอาศัยหลักการขยายผล (Scalability) จากทฤษฎีของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในทางสังคม (Social Change Theory 1947)¹⁵ ของ Kurt Lewin ที่ได้เน้นกระบวนการละลายน้ำแข็ง การทำให้มีการเปลี่ยนแปลง และการแข็งตัวใหม่

¹³ Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster. — สนับสนุนแนวคิดทุนทางสังคม.

¹⁴ Frankl, V. E. (1946/2006). *Man's Search for Meaning*. Boston: Beacon Press. — เสนอว่าความหมายชีวิตเกิดจากการกระทำเพื่อส่วนรวม.

¹⁵ Lewin, K. (1947). *Frontiers in Group Dynamics. Human Relations*, 1(1), 5–41. — ฐานทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ใช้ในการขยายผลโครงการ.

เมื่อเด็กเหล่านี้เติบโตขึ้น พวกเขาจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ จิตสำนึกต่อส่วนรวม และทักษะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือ ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักที่สังคมไทยต้องการในการรับมือกับความท้าทายของศตวรรษที่ 21 เช่น การเปลี่ยนแปลงทางสภาพภูมิอากาศ การไม่เท่าเทียมทางเศรษฐกิจ และการปฏิวัติดิจิทัล การเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยในชุมชนท้องถิ่นอาจก่อให้เกิดกระแสใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม เนื่องจากการพัฒนาที่ยั่งยืนเริ่มต้นจากการปลูกฝังค่านิยมที่ถูกต้องในจิตใจของเยาวชน มิใช่ได้จากการบังคับใช้กฎหมายหรือมาตรการเชิงโครงสร้างเพียงอย่างเดียว

เอกสารฉบับนี้จึงมีใช้เพียงบันทึกกิจกรรม หากแต่เป็นการนำเสนอกรอบแนวความคิดใหม่ในการมองเด็ก การออกแบบกระบวนการเรียนรู้ และการสร้างชุมชนที่เอื้อต่อการเติบโตของเยาวชนอย่างองค์รวม โดยหวังว่าจะเป็นแรงบันดาลใจสำหรับผู้ปกครอง นักการศึกษา นักวิชาการ และนักพัฒนาชุมชนที่เชื่อมั่นว่าอนาคตของชาติขึ้นอยู่กับการลงทุนในคุณภาพจิตใจของเด็กในปัจจุบัน

เราขอเชิญชวนให้ผู้อ่านร่วมสำรวจเรื่องราวของการเปลี่ยนแปลงที่ได้เริ่มต้นจากคำถามพื้นฐาน "เราจะทำอะไรให้เยาวชนนั้นพัฒนากระบวนการคิดและกระทำที่สร้างสรรค์ในโลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความรวดเร็วและความสลับซับซ้อน" และค้นพบว่าคำตอบอาจเรียบง่ายแต่มีความลึกซึ้งยิ่งกว่าที่เราเคยได้คาดคิดไว้ โดยอาศัยหลักฐานเชิงประจักษ์และกรอบทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับในระดับสากล



ภาพที่ 1 โครงการ KIDS DO คิดดี ทำดีได้ทุกวัน

สารบัญ

บทคัดย่อ (Abstract)	ก
ความนำ การจัดทำโครงการวิชาการ (CCS)	ข
คำนำ	ฅ
บทที่ 1 การวิเคราะห์โครงการ KIDS - DO คิดดี	1
บทที่ 2 สภาพปัจจุบันและความจำเป็นที่ต้องมีโครงการ และวัตถุประสงค์	8
บทที่ 3 หลักคิด (Ideation) หลักคิด แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวข้อง	23
บทที่ 4 แนวคิด (Ideation) การประยุกต์หลักคิดหรือทฤษฎี กับโจทย์ของโครงการ KIDS-DO คิดดี	32
บทที่ 5 การปฏิบัติ (Implementation) การเลือกพื้นที่ หรือกลุ่มตัวอย่าง	43
บทที่ 6 การปฏิบัติ (Implementation) กิจกรรมและ งานสำคัญต่างๆ ในโครงการ	52
บทที่ 7 การปฏิบัติ (Implementation) สถานการณ์ การดำเนินการปัญหาและการแก้ไข	64
บทที่ 8 ผลกระทบ (Impact) ต่อกลุ่มเป้าหมาย	76
บทที่ 9 ผลกระทบ (Impact) ต่อภาพรวมของกลุ่มเป้าหมาย	86
บทที่ 10 ผลกระทบ (Impact) ระยะสั้น ระยะกลาง และ ระยะยาว	97

บทสรุป การสังเคราะห์และการประเมินผลโครงการ “KIDS DO - คิดดี”	106
ข้อเสนอแนะ	114
ภาคผนวก	118
ภาคผนวก ค: ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	120
บทสัมภาษณ์เชิงวิเคราะห์	121
บรรณานุกรม	126
รายชื่อคณะผู้จัดทำ	134
แนะนำสถาบันการสร้างชาติและหลักสูตรนักบริหารระดับสูง เพื่อการสร้างชาติ	135

บทที่ 1

การวิเคราะห์โครงการ KIDS DO - คิตดี ในบริบทการสร้างชาติ: จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ เพื่อการพัฒนาเยาวชนอย่างยั่งยืน

บทนำ: ความสำคัญของการสร้างทุนมนุษย์เพื่อการพัฒนาชาติ

การพัฒนาประเทศในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การสร้างโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นไปทางกายภาพหรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเท่านั้น (2018)¹ ทว่าแก่นแท้ของการพัฒนาที่ยั่งยืนอยู่ที่การ

สร้าง "ทุนมนุษย์" ที่มีคุณภาพ (1961)² โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การปลูกฝังค่านิยมและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนตั้งแต่ในวัยเด็ก เนื่องจากเด็กเหล่านี้คือผู้ที่กำลังก้าวขึ้นเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในอนาคต (1979)³ ด้วยเหตุนี้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กผ่านการปลูกฝังความคิดค่านิยม และทัศนคติเชิงบวก เพื่อให้พวกเขาเติบโตเป็น "พลชาติ" ที่มีคุณภาพและสามารถนำพาประเทศไปสู่ความก้าวหน้าอย่างยั่งยืนได้

อย่างไรก็ตาม สภาพแวดล้อมที่เด็กต้องเผชิญในปัจจุบันนั้นเปรียบเสมือน “ดินที่ไม่ดี ถูกปรุงแต่งด้วยปุ๋ยที่เป็นพิษเป็นภัย”⁴ โดยที่เด็กเองนั้นไม่รู้ตัวเลย พวกเขาได้รับผลกระทบจากข้อจำกัดของครอบครัว สังคม และการรับค่านิยมผ่านสื่อโซเชียลมีเดียที่มีความปราศจากการชี้นำอย่างเหมาะสม (2008)⁵ ปราบฏการณ์นี้ตอกย้ำถึงความเร่งด่วนในการพัฒนากลไกที่มีระบบและประสิทธิภาพเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของเยาวชนอย่างแท้จริง

¹ OECD. (2018). *อนาคตของการศึกษาและทักษะ: การศึกษา 2030*. Paris: OECD Publishing.

² Schultz, T. W. (1961). *การลงทุนในทุนมนุษย์*. *The American Economic Review*, 51(1), 1-17.

³ Bronfenbrenner, U. (1979). *นิเวศวิทยาของการพัฒนาของมนุษย์: การทดลองโดยธรรมชาติและและการออกแบบ*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

⁴ Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299.

⁵ Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: Teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New Media & Society*, 10(3), 393-411.

กรอบแนวคิด: การวิเคราะห์โครงการ KIDS DO - คิตตี้ ในมุมมองเชิงทฤษฎี

โครงการ KIDS DO - คิตตี้ สามารถวิเคราะห์ได้ด้วยกรอบแนวคิด Cap-Corner Stone (CCS 2020)⁶ ซึ่งเป็นการผสมผสานระหว่างแนวคิด Capstone และ Corner Stone

Capstone หมายถึงสัญลักษณ์สุดท้ายที่จารึกความสวยงามของชีวิตและผลงานอันยิ่งใหญ่ของผู้สร้าง เพื่อให้คนรุ่นหลังได้จดจำ ในขณะที่ **Corner Stone** คือหินก้อนเล็กที่วางอยู่ในตำแหน่งมุมและทำหน้าที่ยึดโยงโครงสร้างของอาคารไว้ทั้งหมด แม้จะเป็นหินก้อนเล็ก แต่กลับมีพลังมหาศาลต่อความมั่นคงของทั้งอาคาร (1977)⁷

ดังนั้น โครงการ KIDS DO - คิตตี้ จึงเป็น "โครงการขนาดเล็กที่สร้างผลกระทบสูงและสามารถขยายผลได้อย่างกว้างขวาง" เปรียบเสมือนผลงานสำคัญที่จะทำให้ได้ถูกจารึกไว้ให้โลกได้จดจำ แม้จะดำเนินการกับเด็กเพียง 20-25 คน ใช้ในช่วงระยะเวลา 5 สัปดาห์ แต่หลักการและแนวทางที่พัฒนาขึ้นภายในโครงการมีศักยภาพที่จะนำไปประยุกต์ใช้ในวงกว้างได้อย่างมีนัยสำคัญ (2003)⁸

การประยุกต์ใช้แบบจำลอง 3I (Innovation Model)

การวิเคราะห์โครงการ KIDS DO - คิตตี้ สามารถทำความเข้าใจได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นที่ได้ผ่านแบบจำลอง 3I (Innovation Model: Ideation-Implementation-Impact) ของท่าน ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2023)⁹ ซึ่งประกอบด้วยองค์ ประกอบหลักสามส่วนดังนี้:

1. Ideation: การนำเสนอแนวคิดใหม่ (New Idea) โครงการนี้ได้มีการนำเสนอแนวคิดใหม่ในการพัฒนาเยาวชนที่แตกต่างไปจากแนวทางแบบเดิม ๆ

⁶ หมายเหตุ: แนวคิด Cap-Corner Stone (CCS) เป็นกรอบแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อการวิเคราะห์โครงการนี้ โดยเฉพาะ. (2020)

⁷ Alexander, C. (1977). *A Pattern Language: Towns, Buildings, Construction*. New York: Oxford University Press.

⁸ Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). New York: Free Press.

⁹ เจริญวงศ์ศักดิ์, เกรียงศักดิ์.ศ.ดร. (2023). *แบบจำลอง 3I สำหรับการพัฒนานวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.



อย่างสิ้นเชิง โดยเปลี่ยนบทบาทของเด็กจาก "ผู้รับ" ให้กลายเป็น "ผู้ให้" และการเปลี่ยนจากการ "บอกเล่า" สู่การเปลี่ยนเป็นการ "ให้ประสบการณ์" แนวคิดนี้สอดคล้องอย่างยิ่งกับทฤษฎีการเรียนรู้ในเชิงประสบการณ์ (Experiential Learning Theory 2014)¹⁰ ซึ่งให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริงและการสะท้อนคิด

นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมที่ครอบคลุม 4 มิติ ได้แก่ **คุณค่าส่วนตัว** **คุณค่าส่วนร่วม** **คุณค่าส่วนเรา** และ**คุณค่าส่วนรวม** ยังสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในทฤษฎีการพัฒนাজิตสังคมแบบองค์รวม (Holistic Psychosocial Development 1950)¹¹ ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กในเชิงหลากหลายมิติควบคู่กันไป

2. Implementation: การนำไปปฏิบัติได้จริง

โครงการมีการออกแบบกิจกรรมที่เป็นรูปธรรมและสามารถนำไปดำเนินการได้จริง เช่น:

- **กิจกรรมเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง:** การให้เด็กบอกข้อดีที่มีของตัวเองภายใน 1 นาที หรือการเขียนการ์ดอวยพร/ขอบคุณเพื่อนใส่ขวดโหล ซึ่งเป็นการฝึกทักษะการสื่อสารและความกตัญญู (2013)¹²
- **กิจกรรมฝึกการออม:** เน้นที่ "จำนวนครึ่ง" แทนที่จะเป็น "จำนวนเงิน" เพื่อปลูกฝังนิสัยความอดทนและการวางแผนในระยะยาว (1986)¹³

¹⁰ Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.

¹¹ Erikson, E. H. (1950). *Childhood and Society*. New York: Norton.

¹² Mruk, C. J. (2013). *ความนับถือตนเองและจิตวิทยาเชิงบวก: การวิจัย ทฤษฎี และการปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. New York: Springer Publishing Company.

¹³ Mischel, W., Shoda, Y., & Rodriguez, M. L. (1989). *ความล่าช้าของความพึงพอใจในเด็ก*. *Science*, 244(4907), 933-938.

- **กิจกรรมเพื่อชุมชน:** การแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม เช่น ปลูกต้นไม้ เก็บขยะ หรือการพาชมสถานที่ในชุมชน เพื่อให้เด็กได้สัมผัสประสบการณ์การเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนอย่างแท้จริง (2000)¹⁴
- **กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับครอบครัว:** การสอนให้เด็กทำขนมให้แก่มารดา หรือการเขียนการ์ดให้กำลังใจผู้ปกครอง เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว(2011)¹⁵

กิจกรรมเหล่านี้ไม่ได้มุ่งเน้นเพียงแค่การสอนให้เด็กทำตาม แต่เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กได้ค้นพบความหมายและคุณค่าด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Active Learning และ Constructivist Learning Theory (1978)¹⁶

3. Impact: การวัดผลกระทบเชิงสัมฤทธิ์ผล

โครงการมีการออกแบบตัวชี้วัดที่สามารถวัดผลได้อย่างเป็นระบบทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ (2016)¹⁷

ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ:

- จำนวนครั้งที่เด็กออมเงิน
- จำนวนภาพถ่ายที่เป็นหลักฐานการทำกิจกรรม
- การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการยืนยันพฤติกรรมของเด็ก

ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ:

- การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สังเกตได้ของเด็ก
- การมีทัศนคติเชิงบวกและการมีส่วนร่วมกับชุมชน
- การประเมินจากผู้นำชุมชนผู้ปกครองและตัวเด็กเอง

¹⁴ Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: การล่มสลายและการฟื้นคืนของชุมชนอเมริกัน*. New York: Simon & Schuster.

¹⁵ Epstein, J. L. (2011). *ความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และชุมชน: คู่มือการปฏิบัติของคุณ (ฉบับที่ 3)*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

¹⁶ Vygotsky, L. S. (1978). *จิตใจในสังคม: การพัฒนาของกระบวนการทางจิตวิทยาขั้นสูง*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

¹⁷ Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *การประเมินโปรแกรมการฝึกอบรม: สาระดับ (ฉบับที่ 3)*. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers.



การวัดผลแบบ 360 องศาเช่นนี้ช่วยให้สามารถประเมินผลกระทบของโครงการได้อย่างรอบด้านและมีความน่าเชื่อถือสูง(1995)¹⁸

ศักยภาพในการขยายผลและความยั่งยืน

โครงการ KIDS DO - คิตดี มีศักยภาพในการขยายผลได้อย่างกว้างขวางในหลายมิติ:

มิติเชิงพื้นที่

แนวทางและกิจกรรมของโครงการสามารถนำไปปรับใช้ในชุมชนอื่น ๆ ได้อย่างง่ายมากขึ้น โดยปรับให้เข้ากับบริบทของแต่ละท้องถิ่น เนื่องจากโครงการเน้นการใช้ทรัพยากรที่ทำการหาได้ง่ายและมีต้นทุนต่ำ(1997)¹⁹ จึงทำให้สามารถนำไปใช้ดำเนินการในพื้นที่ต่าง ๆ ได้อย่างกว้างขวาง

มิติเชิงกลุ่มเป้าหมาย

หลักการพื้นฐานของโครงการสามารถปรับใช้กับกลุ่มวัยต่าง ๆ ได้อย่างมีความยืดหยุ่นนั้น(1977)²⁰ ไม่ว่าจะเป็นเด็กปฐมวัย วัยรุ่น หรือแม้แต่ผู้ใหญ่ เพราะหลักการสร้างคุณค่า 4 มิติเป็นหลักสากลที่สามารถนำไปใช้ได้กับทุกช่วงวัย

มิติเชิงนโยบาย

โครงการนี้สามารถเป็นต้นแบบสำหรับการพัฒนานโยบายการศึกษาและการพัฒนาเยาวชนในระดับชาติได้ (2015)²¹ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย ที่เน้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

ความเชื่อมโยงกับแนวคิดการสร้างชาติ

¹⁸ London, M., & Smither, J. W. (1995). การให้ข้อเสนอแนะจากหลายแหล่งสามารถเปลี่ยนการรับรู้เกี่ยวกับการบรรลุปเป้าหมาย การประเมินตนเอง และผลลัพธ์ที่เกี่ยวข้องกับประสิทธิภาพการทำงานได้หรือไม่? การประยุกต์ใช้ทฤษฎีและแนวทางการวิจัย. *Personnel Psychology*, 48(4), 803-839.

¹⁹ Chambers, R. (1997). *ความเป็นจริงของใครสำคัญ?: การนำสิ่งแรกมาไว้ท้ายสุด*. London: Intermediate Technology Publications.

²⁰ Piaget, J. (1977). *การพัฒนาความคิด: การสร้างสมดุลของโครงสร้างทางปัญญา*. New York: Viking Press.

²¹ UNESCO. (2015). *การคิดใหม่เกี่ยวกับการศึกษา: สู่ประโยชน์ร่วมกันระดับโลก?* Paris: UNESCO Publishing.

โครงการ KIDS DO - คิตดี มีความสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างชาติในหลายประการ:

- **การสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ:** การปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์และจิตสำนึกต่อส่วนรวมจะนำไปสู่การได้สร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ที่ทำให้มีความคิดเชิงวิพากษ์ และสามารถมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาสังคมได้อย่างสร้างสรรค์ (1916)²²
- **การสร้างทุนสังคม (Social Capital):** กิจกรรมที่เน้นการทำงานร่วมกัน การช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และการเคารพซึ่งกันและกัน จะช่วยสร้างทุนสังคมที่เป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศที่มีความยั่งยืน(1988)²³
- **การสร้างความเข้มแข็งของชุมชน:** การให้เด็กมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนตั้งแต่ในวัยเยาว์จะสร้างความรู้สึกรับผิดชอบและความผูกพันต่อชุมชน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาแบบรากหญ้าที่ยั่งยืน (1993)²⁴

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

โครงการ KIDS DO - คิตดี เป็นตัวอย่างที่น่าชื่นชมของการนำมาประยุกต์ใช้แนวคิด Cap-Corner Stone และแบบจำลอง 3I เพื่อการพัฒนาโครงการที่มุ่งสร้างชาติอย่างเป็นรูปธรรม โครงการนี้พิสูจน์ให้เห็นว่าการพัฒนาเยาวชนที่มีประสิทธิภาพไม่จำเป็นต้องใช้งบประมาณมหาศาลหรือเทคโนโลยีที่ซับซ้อน แต่ต้องอาศัยความเข้าใจในหลักการพัฒนาจิตสังคม การออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม และการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายอย่างแท้จริง (1970)²⁵ เพื่อการขยายผลและพัฒนาต่อยอดในอนาคต ควรพิจารณา:

- ขยายระยะเวลาของโครงการให้ยาวนานขึ้น

²² Dewey, J. (1916). *ประชาธิปไตยและการศึกษา: บทนำสู่ปรัชญาการศึกษา*. New York: Macmillan.

²³ Coleman, J. S. (1988). *ทุนทางสังคมในการสร้างทุนมนุษย์* วารสารสังคมวิทยาอเมริกัน, 94, S95-S120.

²⁴ McKnight, J., & Kretzmann, J. (1993). *การสร้างชุมชนจากภายในสู่ภายนอก*. Chicago: ACTA Publications.

²⁵ Freire, P. (1970). *การสอนผู้ถูกกดขี่*. New York: Continuum International Publishing Group.



- พัฒนาระบบการติดตามผลในระยะยาวที่ชัดเจน
- สร้างเครือข่ายชุมชนเพื่อให้สามารถขยายผลได้อย่างต่อเนื่อง
- พัฒนาหลักสูตรสำหรับฝึกอบรมผู้นำโครงการในพื้นที่อื่น ๆ

โดยสรุป โครงการ KIDS DO - คิตตี้ ไม่ได้เป็นแต่เพียงโครงการพัฒนาเด็กในชุมชนแห่งหนึ่งเท่า แต่เป็นโครงการนาร่องที่มีศักยภาพสูงในการเป็น “ต้นแบบในระดับชาติ” สำหรับการพัฒนาเยาวชนเพื่อสร้างกำลังคนที่มีคุณภาพ อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนต่อไปในอนาคต

การวิเคราะห์โครงการ KIDS DO - คิตตี้



ภาพที่ 2 การวิเคราะห์โครงการ KIDS DO คิตตี้

บทที่ 2

สภาพปัจจุบันและความจำเป็นที่ต้องมีโครงการ และวัตถุประสงค์

2.1 สภาพในปัจจุบันของเด็กและเยาวชนไทยในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

2.1.1 ปรากฏการณ์การใช้เทคโนโลยีในลักษณะที่ไม่สร้างสรรค์

การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ได้ส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรมและวิถีชีวิตของประชากรกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย การศึกษาเชิงสถิติได้ระบุว่าเด็กไทยในช่วงอายุ 6-14 ปี มีการใช้เวลากับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และหน้าจอดิจิทัลเฉลี่ยวันละ 4-6 ชั่วโมง (2566)¹ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการบริโภคสื่อในรูปแบบของการเล่นเกมอิเล็กทรอนิกส์ การรับชมเนื้อหาบันเทิง และการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ปรากฏการณ์การใช้เทคโนโลยีอย่างไม่มีขอบเขตที่ชัดเจนดังกล่าว ได้ก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงลบหลายประการ (2022)² อันได้แก่

การเสื่อมถอยของทักษะการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริง โดยเด็กและเยาวชนมีแนวโน้มที่จะพึ่งพาการสื่อสารผ่านสื่อกลางทางเทคโนโลยีมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้าโดยตรง ส่งผลให้ทักษะการสื่อสารระหว่างบุคคลในสถานการณ์จริงได้รับการพัฒนาในระดับที่ไม่เพียงพอ

การลดลงของความสามารถในเรื่องของการใช้วิจารณญาณ เนื่องมาจากการที่ได้รับข้อมูลจากแหล่งที่หลากหลายและมีความน่าเชื่อถือในระดับที่แตกต่างกัน โดยไม่มีกระบวนการคัดกรองหรือการตรวจสอบความถูกต้องอย่างเป็นระบบ ทำให้เด็กและเยาวชนขาดทักษะในการแยกแยะข้อมูลที่มีคุณภาพจากข้อมูลที่บิดเบือนหรือไม่ถูกต้อง

¹ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). การสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

² Rideout, V., Peebles, A., Mann, S., และ Robb, M. B. (2022). *มโนสำนึกสำนัก: การใช้สื่อโดยเด็กวัยรุ่นและวัยรุ่น*, 2021. ซานฟรานซิสโก, แคลิฟอร์เนีย: Common Sense Media



การขาดเป้าหมายและทิศทางในการดำเนินชีวิต ลักษณะของการใช้ชีวิตที่ได้มุ่งเน้นอยู่คือการบริโภคเนื้อหาดิจิทัลอย่างต่อเนื่องได้ส่งผลให้เด็กและเยาวชนขาดการตั้งเป้าหมายระยะยาวและแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเอง

การไม่เข้าใจแก่นแท้ของคุณธรรมและจริยธรรม เด็กและเยาวชนนั้นมักขาดความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับสาระสำคัญของการเป็นคนดี รวมถึงเหตุผลและประโยชน์ที่จะได้รับการปฏิบัติตามหลักคุณธรรม

2.1.2 บริบททางครอบครัวและสิ่งแวดล้อมทางสังคมผลกระทบจากรูปแบบการทำงานของผู้ปกครอง (2565)³ ในยุคปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมได้ส่งผลให้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ในการทำงานนอกบ้าน ซึ่งโดยเฉลี่ยแล้วผู้ปกครองออกจากบ้านตั้งแต่เวลาเช้าตรู่และกลับสู่บ้านในช่วงเวลาเย็น ส่งผลให้การได้มีปฏิสัมพันธ์และการให้การดูแลเด็กในครอบครัวมีระยะเวลาที่จำกัดในหลายครัวเรือน การดูแลเด็กได้ถูกถ่ายโอนไปยัง

บุคคลในครอบครัวขยาย โดยเฉพาะปู่ย่าตายาย ซึ่งแม้จะสามารถให้ความรักความและอบอุ่นและการดูแลในด้านกายภาพได้เป็นอย่างดี แต่อาจมีข้อจำกัดในแง่ของการทันต่อเหตุการณ์สภาพการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและการให้คำแนะนำที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ในปัจจุบัน(1979)⁴

2.1.3 การวิเคราะห์ความต้องการพื้นฐานของเด็กและเยาวชน (2000)⁵

การศึกษาวิจัยและการสำรวจข้อมูลเชิงประจักษ์ชี้ให้เห็นว่า เด็กและเยาวชนมีความต้องการพื้นฐานที่สำคัญในหลายมิติ ดังนี้

³ สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). การสำรวจประชากรสูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2565. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

⁴ Bronfenbrenner, U. (1979). *นิเวศวิทยาของการพัฒนาของมนุษย์: การทดลองโดยธรรมชาติและการออกแบบ*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

⁵ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "อะไร" และ "ทำไม" ของการแสวงหาเป้าหมาย: ความต้องการของมนุษย์และการกำหนดพฤติกรรมด้วยตนเอง. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

ความต้องการในการแสดงออกและการยืนยันตนเอง

เด็กและเยาวชนต้องการพื้นที่และได้โอกาสในการแสดงความคิดเห็น การแสดงความสามารถ และการนำเสนอศักยภาพของตนเองในลักษณะที่สร้างสรรค์และได้รับการยอมรับจากสังคม

ความต้องการในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มสังคม

ลักษณะพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กและเยาวชนมีความจำเป็นต้องมีการมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่ม การสร้างความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมวัย และการรู้สึว่าตนเองเป็นส่วนประกอบที่มีค่าของสังคม

ความต้องการในการปฏิบัติการณ์ที่มีคุณค่าทางสังคม (1943)⁶

เด็กและเยาวชนมีแรงจูงใจภายในที่จะปฏิบัติการณ์ในสิ่งที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่า แต่ขาดแนวทางและกลไกที่จะช่วยนำแรงจูงใจดังกล่าวไปสู่การปฏิบัติจริง

ความต้องการในการเรียนรู้และการพัฒนา

เด็กและเยาวชนนั้นมีความอยากรู้อยากเห็นและความปรารถนาที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจำเป็นต้องได้รับการกระตุ้นและการสนับสนุนอย่างเหมาะสม

2.2 ความจำเป็นในเชิงยุทธศาสตร์ในการจัดทำโครงการ "KIDS DO คิดดี ทำดี ได้ทุกวัน"

2.2.1 แนวทางการแก้ไขปัญหาเชิงป้องกันและเชิงรุก

โครงการ "KIDS DO คิดดี ทำดี ได้ทุกวัน" ได้รับการพัฒนาขึ้นจากการตระหนักถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการ

สร้างสมดุลระหว่างโลกเสมือนจริงและโลกแห่งความเป็นจริง สำหรับเด็กและเยาวชน โดยการออกแบบกิจกรรมที่มีความหมายทางสังคมและสามารถสร้างการเรียนรู้เชิงบวกการดำเนินงานของโครงการมุ่งเน้นการ

⁶ Maslow, A. H. (1943). *ทฤษฎีแรงจูงใจของมนุษย์*. Psychological Review, 50(4), 370-396.



การพัฒนากระบวนการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงสร้างสรรค์ (1974)⁷ รวมทั้งการสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับแนวคิดการเป็น "เด็กดี คนดี" โดยไม่เพียงแต่การสั่งการหรือการบอกกล่าวเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างความเข้าใจเชิงเหตุผลว่า เพราะเหตุใดจึงควรเป็นคนดี และ ประโยชน์ใดที่จะเกิดขึ้น ทั้งในระดับส่วนบุคคลและระดับสังคม

2.2.2 การสร้างและเสริมสร้างความเชื่อมั่นในคุณค่าของความดี (2011)⁸

โครงการให้ความสำคัญกับการปลูกฝัง **ความเชื่อมั่นในศักยภาพของความดี** และการ **พัฒนาการมองเห็นในเชิงบวก** โดยผ่านกระบวนการทำให้เด็กและเยาวชนเป็นผู้ตระหนักถึงความจริงที่ว่า ทุกคนล้วนมีคุณลักษณะเชิงบวก และศักยภาพที่สามารถนำมาพัฒนาให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม

การปลูกฝังแนวคิดเรื่อง "ศักยภาพความดีที่มีอยู่ในทุกคน" จะส่งผลให้เด็กและเยาวชน **เกิดความภาคภูมิใจในตนเองอย่างสมเหตุสมผล** และมีแรงจูงใจอันแรงกล้าในการพัฒนาตนเองให้ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

2.2.3 การเตรียมความพร้อม "ทุนมนุษย์" คุณภาพสูงสำหรับอนาคตของชาติ

โครงการมีเป้าหมายในการสร้าง **"พลักรุ่นใหม่"** ที่มีคุณภาพและความพร้อมสำหรับการเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต โดยเด็กและเยาวชนเหล่านี้จะมีคุณลักษณะสำคัญ ดังนี้

- ความรู้และทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของศตวรรษที่ 21
- จิตสำนึกและความผูกพันต่อการกระทำเพื่อส่วนรวม

⁷ Torrance, E. P. (1974). *การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance: มาตรฐาน-คู่มือทางเทคนิค*. Bensenville, IL: Scholastic Testing Service

⁸ Robinson, K. (2011). *Out of Our Minds: การเรียนรู้ที่มามีความสร้างสรรค์*. Chichester: Capstone Publishing.

- ความสามารถในการเป็นผู้นำและการรับผิดชอบต่อสังคม
- ทักษะการทำงานเป็นทีมและการมีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์
- วิสัยทัศน์และความสามารถในการริเริ่มที่จะทำการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก

2.3 การเชื่อมโยงกับกรอบเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs 2015)⁹

2.3.1 การสนับสนุน SDG 4: การรับประกันการศึกษาที่มีคุณภาพ

โครงการ "KIDS DO" ให้การสนับสนุนต่อการบรรลุเป้าหมายการศึกษาที่มีคุณภาพในมิติต่างๆ ดังนี้

การศึกษาด้านคุณธรรมและจริยธรรม

โครงการเน้นการปลูกฝังระบบค่านิยมที่เป็นบวก การพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ และการเป็นพลเมืองที่ดีมีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวม ซึ่งสอดคล้องกับหลักการศึกษาที่ครอบคลุมและมีคุณภาพตามมาตรฐานสากล

การพัฒนาทักษะชีวิตและทักษะการเรียนรู้

เด็กและเยาวชนจะได้รับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ ทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการเป็นผู้นำผ่านกิจกรรมที่ที่มีความหลากหลายในโครงการ

การส่งเสริมแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การปลูกฝังความรักในการแสวงหาความรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคต

2.3.2 การสนับสนุน SDG 16: การส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม และการมีส่วนร่วม (2017)¹⁰

⁹ United Nations. (2015). *การเปลี่ยนแปลงโลกของเรา: วาระการพัฒนาที่ยั่งยืน ค.ศ. 2030*. New York: United Nations General Assembly.

¹⁰ UNESCO. (2017). *การศึกษาเพื่อเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน : วัตถุประสงค์การเรียนรู้*. Paris: UNESCO.



โครงการสร้างรากฐานที่มั่นคงสำหรับสังคมที่สงบสุขและยุติธรรมผ่านกลไกต่างๆ

การลดและป้องกันความรุนแรงและการส่งเสริมวัฒนธรรมสันติ
การปลูกฝังแนวทางการแก้ไขปัญหาด้วยกระบวนการสันติวิธี การเคารพในสิทธิและศักดิ์ศรีของผู้อื่นเสมอ และการอยู่ร่วมกันอย่างสามัคคี

การส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการปกครองแบบประชาธิปไตย
เด็กและเยาวชนจะได้รับการพัฒนาทักษะการแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ การตัดสินใจแบบมีส่วนร่วม และการเข้าร่วมกิจกรรมสาธารณะ

การต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันและการส่งเสริมให้มีธรรมาภิบาล
การปลูกฝังหลักการซื่อสัตย์สุจริต ความโปร่งใส และความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

2.4 วัตถุประสงค์และเป้าหมายของโครงการ

2.4.1 วัตถุประสงค์หลัก

1. การปลูกฝังระบบค่านิยมใหม่และการพัฒนากระบวนการคิดเชิงบวก (2019)¹¹

- การสร้างและเสริมสร้างค่านิยมการเป็นคนดีและการปฏิบัติเพื่อประโยชน์ส่วนรวม
- การพัฒนากระบวนการคิดเชิงบวกและการมองโลกในแง่สร้างสรรค์
- การสร้างได้ความเข้าใจจากเชิงลึกให้เกิดขึ้นเกี่ยวกับจิตสำนึกสาธารณะและความรับผิดชอบต่อสังคม

2. การพัฒนาทักษะปฏิบัติและทักษะชีวิตสำหรับเด็กและเยาวชน (2009)¹²

- การฝึกฝนทักษะการวางแผนเชิงยุทธศาสตร์และการดำเนินโครงการ
- การเรียนรู้และพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาาร่วมกัน

¹¹ Partnership for 21st Century Learning. (2019). *กรอบแนวคิดสำหรับคำจำกัดความการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21*. Tucson, AZ: ความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.

¹² Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21: การเรียนรู้เพื่อชีวิตในยุคสมัยของเรา*. San Francisco: Jossey-Bass.

- การพัฒนาศักยภาพในการเป็นผู้นำและการเป็นสมาชิกที่ดีของกลุ่ม
3. การสร้างเครือข่ายที่ยั่งยืนและกลไกการขยายผล
- การสร้างต้นแบบและแบบอย่างที่ดีที่สามารถเป็นแรงบันดาลใจให้กับบุคคลอื่น
 - การพัฒนาที่เป็นระบบและกลไกการขยายผลที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน
 - การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้และแพลตฟอร์มการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

2.4.2 ผลลัพธ์ที่คาดหวังตามกรอบระยะเวลา

ผลลัพธ์ระยะสั้น (1-2 ปี)

- เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการร้อยละ 80 มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในทิศทางที่สร้างสรรค์มากขึ้น
- เด็กและเยาวชนมีความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดการเป็นคนดีและสามารถที่จะอธิบายเหตุผลได้อย่างชัดเจน
- การเกิดโครงการเพื่อประโยชน์ส่วนรวมที่เด็กและเยาวชนดำเนินการเองอย่างน้อย 50 โครงการ

ผลลัพธ์ระยะกลาง (3-5 ปี)

- การสร้างเครือข่ายให้เด็กและเยาวชนที่มีจิตสำนึกสาธารณะในชุมชนต่างๆ อย่างน้อย 20 แห่ง
- เด็กและเยาวชนที่ผ่านการพัฒนาจากโครงการกลายเป็นผู้นำในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในชุมชน
- ครอบครัวและชุมชนสามารถสังเกตเห็นผลกระทบเชิงบวกจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน

ผลลัพธ์ระยะยาว (5-10 ปี)

- เด็กและเยาวชนเหล่านี้จะได้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพสูง ทำให้มีจิตสำนึกสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

- การสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวกและยั่งยืนในระดับชุมชนและประเทศ
- การเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศให้บรรลุเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

2.5 ประโยชน์และผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากโครงการ

2.5.1 ประโยชน์ต่อเด็กและเยาวชนโดยตรง

การพัฒนาศักยภาพส่วนบุคคล

- การเพิ่มความเชื่อมั่นในตนเองและการพัฒนาการมองตนเองในเชิงบวกและสร้างสรรค์
- การได้รับทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ
- การมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจนและการมีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

- การเรียนรู้และพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์
- การได้สร้างมิตรภาพและเครือข่ายทางสังคมที่มีคุณภาพและยั่งยืน
- การเข้าใจและเคารพในความหลากหลายที่มีทางวัฒนธรรมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

การเตรียมความพร้อมสำหรับอนาคต

- การได้รับทักษะที่จำเป็นและมีความสำคัญสำหรับการทำงานและการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21
- การที่ได้รับประสบการณ์การได้เป็นผู้นำและการรับผิดชอบในสถานการณ์จริง
- การเข้าใจบทบาทและหน้าที่มีของตนเองในฐานะพลเมืองของสังคมโลก

2.5.2 ประโยชน์ต่อครอบครัวและชุมชน

การเสริมสร้างความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัว

- การที่บุตรหลานมีพฤติกรรมที่เหมาะสมและมีความรับผิดชอบต่อตนเองและครอบครัวมากขึ้น
- การลดลงของปัญหาการใช้เทคโนโลยีในทางที่ไม่เหมาะสมและไม่สร้างสรรค์
- ครอบครัวมีความสุขและความผูกพันระหว่างสมาชิกมากขึ้น

การสร้างชุมชนที่เข้มแข็งและยั่งยืน

- เด็กและเยาวชนนั้นจึงเป็นกำลังที่สำคัญและเป็นส่วนประกอบหลักในการพัฒนาชุมชน
- การลดลงของปัญหาทางสังคมต่างๆ ที่ดีขึ้น เช่น อาชญากรรมการใช้สารเสพติดและปัญหาสังคมอื่นๆ
- การสร้างบรรยากาศของการช่วยเหลือเกื้อกูลกันและความเอื้ออาทรในชุมชน

2.5.3 ประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ

การพัฒนาทุนมนุษย์คุณภาพสูง

- การมีพลเมืองที่มีจิตสำนึกสาธารณะและต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคมและประเทศชาติ
- การลดความเหลื่อมล้ำทางสังคมและการสร้างความเท่าเทียมและความยุติธรรม
- การเสริมสร้างความสามัคคีและความเป็นเอกภาพของชาติที่อยู่ในกรอบของความหลากหลายทางที่มีวัฒนธรรม

การสนับสนุนการพัฒนาที่ยั่งยืนระดับชาติ

- การได้สร้างคนรุ่นใหม่ที่มีความตระหนักและความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับเป้าหมายในการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

- การมีกำลังคนที่มีคุณภาพและความพร้อมสำหรับการแข่งขันและความร่วมมือในเวทีโลก
- การสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นบวกของประเทศในด้านการพัฒนาเยาวชนและการศึกษา

การสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคม

- การพัฒนานวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม
- การสร้างวัฒนธรรมองค์กรและวัฒนธรรมการทำงานที่มุ่งเน้นความร่วมมือและความรับผิดชอบ
- การพัฒนาศักยภาพการแข่งขันของประเทศในระยะยาวผ่านการลงทุนในทุนมนุษย์

2.6 การประเมินความเป็นไปได้และความยั่งยืนของโครงการ

2.6.1 ปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จของโครงการ

การสนับสนุนจากนโยบายระดับชาติ โครงการสอดคล้องกับนโยบายการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะที่มีในส่วนของการพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยให้เป็นฐานการพัฒนาประเทศสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน

ความต้องการที่แท้จริงของสังคม เช่น โครงการที่ตอบสนองต่อความต้องการที่เป็นรูปธรรมของสังคมไทยในการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัล รวมทั้งการสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีคุณธรรมและจิตสำนึกสาธารณะ

ความพร้อมของเทคโนโลยีและโครงสร้างพื้นฐาน

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศและการสื่อสารในประเทศไทยได้สร้างโอกาสและช่องทางใหม่ในการดำเนินโครงการให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างกว้างขวางและมีประสิทธิภาพ

2.6.2 ความท้าทายและข้อจำกัด

ความซับซ้อนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติของเด็กและเยาวชนเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลาและความพยายามอย่างต่อเนื่อง ซึ่งต้องการการวางแผนและการดำเนินงานที่มีความละเอียดอ่อนและเป็นระบบ

ข้อจำกัดด้านทรัพยากรและงบประมาณ

การดำเนินโครงการในระดับที่กว้างขวางและต้องมีคุณภาพต้องการทรัพยากรที่เพียงพอ ทั้งในด้านบุคลากร งบประมาณ และสิ่งอำนวยความสะดวก

ความแตกต่างของบริบทและสภาพแวดล้อมในแต่ละพื้นที่ ความหลากหลายของสภาพแวดล้อมในทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมในแต่ละพื้นที่นั้นจะต้องการการปรับแต่งแนวทางการดำเนินงานให้เหมาะสมกับบริบทเฉพาะของแต่ละชุมชน

2.6.3 กลยุทธ์เพื่อความยั่งยืน

การสร้างความเป็นเจ้าของและการมีส่วนร่วมของชุมชน การทำให้ชุมชนมีความรู้สึกเป็นเจ้าของและมีส่วนร่วมในการได้วางแผน การดำเนินงาน และการติดตามประเมินผลโครงการ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและความต่อเนื่อง

การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรท้องถิ่น

การฝึกอบรมและพัฒนาบุคลากรในระดับพื้นที่ให้มีความรู้ ทักษะ และความสามารถในการดำเนินโครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นอิสระ

การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือ

การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือที่ทำให้เกิดขึ้นระหว่างหน่วยงานองค์กร และสถาบันต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกัน เพื่อสร้างพลังร่วมและการสนับสนุนที่ครอบคลุมและยั่งยืน

วัตถุประสงค์โดยย่อของโครงการ “CCS (KIDS DO – คิดดี)”

เป็นโครงการต้นแบบด้านการพัฒนาเยาวชนเชิงนวัตกรรมที่ได้มุ่งยกระดับศักยภาพเด็กและเยาวชนไทยให้มี “จิตคิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม” ภายใต้การบูรณาการแนวคิดทางทฤษฎีและการปฏิบัติในบริบทจริงของชุมชน โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่

- (1) เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมของเยาวชน ครอบครัว และชุมชน
- (2) เพื่อพัฒนาแบบจำลองการเรียนรู้เชิงนวัตกรรมที่สามารถสร้างผลกระทบทางสังคมอย่างยั่งยืน และ
- (3) เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาผู้นำเยาวชนในฐานะทุนมนุษย์คุณภาพสูงของประเทศ

โครงการนี้ดำเนินการภายใต้กรอบแนวคิด โมเดล 3I (Ideation-Implementation-Impact) ของท่าน ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ซึ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมทางสังคมอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มจากการก่อกำเนิดแนวคิด (Ideation) ที่ได้ผ่านการตั้งคำถามสำคัญว่า “เราจะสร้างเยาวชนให้เป็นผู้ที่คิดดี และทำดีได้อย่างไรในโลกแห่งความเปลี่ยนแปลง” จากนั้นจึงได้มีการนำแนวคิดไปสู่การปฏิบัติ (Implementation) ผ่านกิจกรรมเชิงเรียนรู้ในพื้นที่นำร่องชุมชนบางพลีใหญ่ โดยมีเยาวชนอายุ 9-12 ปี จำนวน 25 คน ได้เข้าร่วมด้วยกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม และส่วนสุดท้ายประเมินผลกระทบ (Impact) ที่เกิดขึ้นในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน

ผลการประเมินประสิทธิภาพโครงการใช้ในรอบ คือ ใน โมเดล 8E (Effectiveness-Efficiency-Ethics-Efficacy-Empowerment Expansion-Endurance-Evolution) เพื่อวัดประสิทธิภาพและความยั่งยืนในหลายมิติ พบว่าโครงการประสบความสำเร็จอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้านประสิทธิผล (E3) ซึ่งเยาวชนมีพัฒนาการทางความคิด จิตสำนึก และพฤติกรรม

เชิงบวกต่อชุมชน, **ประสิทธิภาพ (E4)** ที่สะท้อนการเข้าใจคุณค่าตนเองและผู้อื่น และ **ประสิทธิภาพ-ประสิทธิภาพ (E5-E6)** ที่แสดงให้เห็นการขยายผลสู่ครอบครัวและชุมชน โครงการได้สร้างผลลัพธ์ที่วัดได้ทั้งเชิงพฤติกรรมและเชิงจิตใจ โดยเยาวชนสามารถสะท้อนค่านิยม “คิดดี-ทำดี-เพื่อส่วนรวม” อย่างเป็นรูปธรรมและต่อเนื่องในมิติของผลกระทบระดับชุมชน

โครงการนี้ได้เสริมสร้าง “สังคมแห่งการเรียนรู้” (Learning Society) โดยผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และเยาวชนร่วมกันสร้างบรรยากาศของการเรียนรู้และพัฒนา ส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างครอบครัว-โรงเรียน-ชุมชน ในขณะที่มิติระดับชาติโครงการนี้ถูกมองว่าเป็นการลงทุนระยะยาวที่สอดคล้องกับ **เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)** โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4 (การศึกษาที่มีคุณภาพ) และเป้าหมายที่ 16 (สันติภาพ ความยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง) ทั้งยังช่วยยกระดับภาพลักษณ์ของประเทศไทยในด้านการพัฒนาเยาวชนเชิงคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานยังมีข้อจำกัดสำคัญ เช่น ระยะเวลาโครงการที่สั้น งบประมาณจำกัด และจำนวนกลุ่มเป้าหมายที่ยังไม่ครอบคลุมระดับประเทศ ซึ่งส่งผลต่อการขยายผลได้อย่างยั่งยืน จึงได้มีข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ 4 ประการได้แก่

- (1) การพัฒนาโครงการนำไปสู่การสร้างผู้นำชุมชน (Community Leaders Development)
- (2) การสร้างเครือข่ายความร่วมมือแบบบูรณาการระหว่างภาครัฐ-เอกชน-สถาบันการศึกษา
- (3) การจัดตั้งกลไกทางการเงินของชุมชนเพื่อความต่อเนื่องของโครงการ และ
- (4) การพัฒนาระบบติดตามประเมินผลระยะยาว (Long-term Monitoring & Evaluation) เพื่อที่จะเป็นการยืนยันผลกระทบเชิงสังคมและสร้างฐานข้อมูลสำหรับการต่อยอดในอนาคต

โดยสรุป โครงการ CCS (KIDS DO – คิตดี)

เป็น “เครื่องพิสูจน์แนวคิด” (Proof of Concept)

ของการบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติจริงในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณภาพ มีจิตสำนึกสาธารณะ และมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ได้อย่างสมดุล ทั้งในด้านจิตใจ ปัญญา และสังคม ผลการสังเคราะห์ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาเยาวชนอย่างแท้จริงจึงต้องมุ่งสร้างระบบที่ชุมชนสามารถขับเคลื่อนได้ด้วยตนเอง ไม่ใช่เพียงกิจกรรมชั่วคราว และควรจะได้รับ การส่งเสริมให้ขยายเป็นกลไกระดับประเทศในอนาคต เพื่อการสร้าง “ทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพสูง” ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนสืบต่อไป

❖ คิตดี ทำดี คือทางแห่งปัญญา

❖ หลอมวิชาคุณธรรมเข้าด้วยกัน

❖ เยาวชนเติบโตด้วยใจมั่น

❖ สืบสร้างสรรค์สังคมให้ยั่งยืน

บทสรุป

โครงการ "KIDS DO คิตดี ทำดีได้ทุกวัน" จึงเป็นการลงทุนที่มีความคุ้มค่าสูงเพื่อการพัฒนาอนาคตที่ยั่งยืนของเด็กและเยาวชน ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ โดยการสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งและครอบคลุมสำหรับการพัฒนาที่สอดคล้องกับหลักการและเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)

โครงการนี้ไม่เพียงแต่ตอบสนองต่อความต้องการเร่งด่วนในการแก้ไขปัญหาปัจจุบันของเด็กและเยาวชนในยุคดิจิทัล แต่ยังมุ่งมั่นที่จะสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกที่จะส่งผลกระทบอย่างยาวนานต่อการพัฒนาสังคมไทย และการเสริมสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในเวทีโลก

ความสำเร็จของโครงการจะขึ้นอยู่กับการทำงานที่มีคุณภาพ การทำให้มีส่วนร่วมของทุกภาคส่วน และการสนับสนุนอย่างต่อเนื่องจากทุกระดับของสังคม เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงและยั่งยืนในระยะยาว

การแก้ไขปัญหาและผลกระทบของโครงการ



ภาพที่ 3 การแก้ไขปัญหาและผลกระทบของโครงการ

บทที่ 3

หลักคิด (Ideation): หลักคิด แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ปรัชญาพื้นฐาน: การเปลี่ยนแปลงจากผู้รับสู่ผู้สร้างสรรค์

โครงการ KIDS DO - คิดดี ยึดถือปรัชญาพื้นฐานที่มุ่งเน้นการพลิกผันบทบาทของเด็กและเยาวชนจาก "ผู้รับ" สู่ "ผู้ให้" และจากกระบวนการ "การบอกเล่า" สู่ "การมอบประสบการณ์" โดยตรง แนวคิดนี้มีรากฐานมาจากทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Constructivist Learning Theory) ซึ่งได้พัฒนาโดย Jean Piaget(1952)¹ และ Lev Vygotsky(1978)² นักทฤษฎีทั้งสองเชื่อมั่นว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเด็กได้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและการกระทำที่เป็นรูปธรรม

ในบริบทของยุคดิจิทัลที่เด็กมักถูกจำกัดในฐานะ "ผู้บริโภคเนื้อหา" โครงการนี้จึงมุ่งส่งเสริมการเปลี่ยนผ่านจากการบริโภคสื่ออย่างเฉื่อยชา สู่การเป็นผู้ผลิตสื่อที่มีส่วนร่วมอย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นให้เด็กได้ "นำเสนอด้วยตนเองและบอกเล่าด้วยตนเอง" แนวทางดังกล่าวสอดคล้องอย่างลึกซึ้งกับแนวคิดเรื่องความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy 2009)³ และการเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship 2011)⁴ ซึ่งมุ่งพัฒนาเยาวชนรุ่นใหม่ให้ไม่เพียงแต่รับข้อมูลเท่านั้น แต่ยังสามารถที่จะผลิตและเผยแพร่เนื้อหาที่มีคุณค่าและสร้างประโยชน์ต่อสังคมได้อย่างรับผิดชอบ

¹ Piaget, J. (1952). *ต้นกำเนิดของความคิดในเด็ก*. New York: International Universities Press.

² Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: จิตสำนึกในสังคม: การพัฒนากระบวนการทางจิตขั้นสูง*. MA: Harvard University Press.

³ Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *เผชิญหน้ากับความท้าทายของวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม: การศึกษาสื่อสำหรับศตวรรษที่ 21*. Cambridge, MA: MIT Press.

⁴ Hobbs, R. (2011). *ความรู้ด้านดิจิทัลและสื่อ: การเชื่อมโยงวัฒนธรรมและห้องเรียน*. Thousand Oaks: Corwin.

3.2 แกนหลักของหลักคิด: ทฤษฎีกรอบ 4 WIN

3.2.1 รากฐานทางทฤษฎีของกรอบ 4 WIN

กรอบในหลักคิด 4 WIN (ส่วนตัว ส่วนร่วม ส่วนเรา และส่วนรวม 2561)⁵ ได้รับการพัฒนาขึ้นจากการบูรณาการแนวคิดทางทฤษฎีที่สำคัญหลากหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากทฤษฎีในเชิงระบบนิเวศการพัฒนา (Ecological Systems Theory 1979)⁶ และของ Urie Bronfenbrenner ซึ่งอธิบายว่าการพัฒนาของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากชั้นของระบบสิ่งแวดล้อมที่ซ้อนทับกัน ซึ่งตั้งแต่วัตถุจุลภาค (Microsystem) ไปจนถึงระดับมหัพภาค (Macrosystem) กรอบ 4 WIN จึงสะท้อนถึงกระบวนการพัฒนาแบบองค์รวมที่เริ่มต้นจากระดับบุคคลและขยายออกไปสู่ระดับสังคมในวงกว้าง

นอกจากนี้ กรอบดังกล่าวยังผสมผสานกับทฤษฎีที่มีลำดับขั้นตอนความต้องการ (Hierarchy of Needs) ของ Abraham Maslow ซึ่งได้เสนอว่ามนุษย์พัฒนาจากความต้องการพื้นฐานทางกายภาพไปสู่การบรรลุศักยภาพสูงสุดของตนเอง (Self-Actualization) ในแง่นี้ หลักคิด 4 WIN สนับสนุนให้เด็กก้าวผ่านการดูแลตนเองไปสู่การสร้างคุณประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งเป็นเส้นทางสู่การตระหนักรู้ถึงศักยภาพสูงสุดอย่างแท้จริง

3.2.2 การประยุกต์กรอบ 4 WIN ในทางปฏิบัติ

WIN 1: ส่วนตัว (Personal Win) - การสถาปนารากฐานแห่งความมั่นใจในตนเอง มิติแรกของกรอบนี้มุ่งเน้นการปลูกฝังความเชื่อมั่นในตนเองและการมองตนเองในมุมมองเชิงบวก โดยยึดหลักการว่า "ทุกคนล้วนมีจุดเด่นในตนเอง" แนวทางนี้สอดคล้องกับทฤษฎีประสิทธิภาพในตนเอง (Self-Efficacy

⁵ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). สะท้อนคิดจากฮาร์วาร์ด. (Dr. Dan Can Do “4 WINs” Model). เข้าถึงได้จาก สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ : <https://bit.ly/48vhs9p>

⁶ Bronfenbrenner, U. (1979). นิเวศวิทยาของการพัฒนาของมนุษย์: การทดลองโดยธรรมชาติและการออกแบบ. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Theory) ของ Albert Bandura (1997)⁷ ได้ยืนยันว่าความศรัทธาในความสามารถของตนเองเป็นปัจจัยหลักขับเคลื่อนพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์

กิจกรรมในมิตินี้ เช่น การฝึกบอกเล่าจุดเด่นของตนเองภายในหนึ่งนาที และการเขียนการ์ดอวยพรหรือแสดงความขอบคุณต่อเพื่อนฝูง จึงช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การแสดงความกตัญญูรู้คุณ และการสะท้อนคิดเชิงบวก ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานอันมั่นคงสำหรับการพัฒนาบุคลิกภาพที่เข้มแข็งและยั่งยืน

WIN 2: ส่วนร่วม (Collaborative Win) - การเรียนรู้ผ่านความร่วมมือ มิตินี้ส่งเสริมการเสริมสร้างทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ไขปัญหา ร่วมกัน ซึ่งสะท้อนถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Albert Bandura (1977)⁸ ที่เน้นย้ำถึงการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

กิจกรรมในมิตินี้ เช่น การแบ่งกลุ่มดำเนินโครงการ การเล่นเกมกลุ่ม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ช่วยให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าของความร่วมมือ การแบ่งปันความคิดเห็น และการยอมรับความหลากหลายของผู้อื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสังคมที่กลมเกลียว

WIN 3: ส่วนเรา (Family Win) - การเสริมสร้างความผูกพันในครอบครัว มิตินี้สามมุงเชื่อมโยงกิจกรรมเข้ากับสถาบันครอบครัว เพื่อสร้างความผูกพันและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีระบบครอบครัว (Family Systems Theory 1978)⁹ ที่ได้มองครอบครัวในฐานะเป็นระบบที่มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาของเด็ก

กิจกรรมในมิตินี้ เช่น การสอนทำขนมให้บิดามารดา การเขียนการ์ดให้กำลังใจผู้ปกครอง และการเล่าเรื่องราวผ่านภายในครอบครัวนั้น ช่วยเปิดช่อง

⁷ Bandura, A. (1997). *ประสิทธิภาพในตนเอง: การใช้การควบคุม*. New York: W.H. Freeman.

⁸ Bandura, A. (1977). *ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

⁹ Bowen, M. (1978). *การบำบัดครอบครัวในการปฏิบัติทางคลินิก*. New York: Jason Aronson.

ทางการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ พร้อมส่งเสริมการเรียนรู้ข้ามรุ่น (Intergenerational Learning 1952)¹⁰ ที่เอื้อต่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

WIN 4: ส่วนรวม (Community Win) - การเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม มิติสุดท้ายเน้นการปลูกฝังจิตสำนึกสาธารณะและความรับผิดชอบต่อชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการศึกษาพลเมืองโลก (Global Citizenship Education 2015) ขององค์การ UNESCO¹¹ นั้นที่ได้มุ่งเน้นการสร้างพลเมืองที่มีความรับผิดชอบต่อโลกใบนี้

กิจกรรมในมิตินี้ เช่น การปลูกต้นไม้ การเก็บขยะ การพาชมสถานที่สำคัญในชุมชน และการดำเนินโครงการเพื่อสาธารณประโยชน์ ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ในการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนและเข้าใจบทบาทของตนเองในสังคมที่กว้างใหญ่กว่า

3.3 นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อที่หลากหลาย

3.3.1 การเรียนรู้ผ่านจากเกม (Game-Based Learning)

โครงการนำหลักการของการเล่นเกมเพื่อการเรียนรู้ (Gamification และ Game-Based Learning 2003)¹² มาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและในการมีส่วนร่วมของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ James Paul Gee ที่ชี้ให้เห็นว่า เกมสามารถเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการกระตุ้นให้เด็ก "คิดทำ คิดดี ด้วยตนเอง" ผ่านกระบวนการที่ได้ทดลองและแก้ไข (Trial and Error) ที่สนุกสนาน พร้อมทั้งได้รับการตอบสนองทันที (Immediate Feedback) ซึ่งช่วยปรับปรุงพฤติกรรมและความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว

¹⁰ Mannheim, K. (1952). *ปัญหาเรื่องรุ่น*. In P. Kecskemeti (Ed.), *เรียงความเกี่ยวกับสังคมวิทยาแห่งความรู้* (pp. 276-322). London: Routledge.

¹¹ UNESCO. (2015). *การศึกษาพลเมืองโลก: หัวข้อและวัตถุประสงค์การเรียนรู้*. Paris: UNESCO.

¹² Gee, J. P. (2003). *สิ่งที่วิดีโอเกมสอนเราเกี่ยวกับการเรียนรู้และการรู้หนังสือ*. New York: Palgrave Macmillan.

3.3.2 การเล่าเรื่องเพื่อการเรียนรู้ (Storytelling)

การใช้เทคนิคโดยการเล่าเรื่องดิจิทัล (Digital Storytelling) และการได้เรียนรู้ที่ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) ช่วยให้เด็กได้ซึมซับบทเรียนผ่านเรื่องราวที่มีความหมายและน่าดึงดูดใจที่ดี ตามทฤษฎีของ Jerome Bruner (1986)¹³ ซึ่งเสนอว่ามนุษย์เรียนรู้ผ่าน "รูปแบบการคิดเชิงเรื่องเล่า" (Narrative Mode of Thinking) ได้ดีกว่าการเรียนรู้จากข้อมูลนามธรรม

การให้เด็ก "บอกเล่าด้วยตนเอง" ผ่านการสร้างเรื่องราว การผลิตคลิปวิดีโอ และการนำเสนอผลงาน จึงช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และความมั่นใจในตนเองอย่างมีนัยสำคัญ

3.3.3 การเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Learning)

การที่นำคลิปวิดีโอและสื่อดิจิทัลอื่นๆ นำมาใช้ในโครงการให้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อในหลายรูปแบบนั้น (Multimedia Learning Theory 2009) ของ Richard Mayer¹⁴ ซึ่งได้แสดงให้เห็นว่าการผสมผสานสื่อหลากหลายช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

อย่างไรก็ตาม โครงการไม่ได้จำกัดเด็กในฐานะผู้รับสื่อเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เด็กกลายเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) ที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

3.4 การสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืนในชุมชน

3.4.1 หลักคิด "ลงมือทำด้วยตนเอง ทำจริง"

โครงการยึดถือหลักการการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ (Learning by Doing 1938) ของ John Dewey¹⁵ นั้นซึ่งได้ยืนยันว่าการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นจากการ

¹³Bruner, J. (1986). *จิตใจที่แท้จริง โลกที่เป็นไปได้*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

¹⁴Mayer, R. E. (2009). *การเรียนรู้มีลัทธิเดียว (ฉบับที่ 2)*. Cambridge: Cambridge University Press.

¹⁵Dewey, J. (1938). *ประสบการณ์และการศึกษา*. New York: Macmillan.

ลงมือกระทำจริง ไม่ใช่เพียงการฟังบรรยายหรือท่องจำ การที่ได้ทำได้ "ลงมือทำด้วยตนเอง ทำจริง" จึงช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและทักษะที่นำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง

กิจกรรมต่างๆ เช่น การออมเงิน การดำเนินโครงการชุมชน และการผลิตสื่อ ล้วนเป็นการฝึกฝนกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking 2008)¹⁶ ซึ่งรวมถึงการวางแผน การดำเนินการ การประเมินผล และการปรับปรุง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการพัฒนาในศตวรรษที่ 21

3.4.2 การสร้างเครือข่ายและการขยายผล

หลักคิดเรื่อง "การสร้างและส่งต่อเครือข่าย KIDS DO - คิดดี ให้กับรุ่นน้องต่อไป" สะท้อนถึงทฤษฎีเครือข่ายสังคม (Social Network Theory 1994)¹⁷ และการเรียนรู้จากเพื่อน (Peer Learning) ซึ่งทำให้เชื่อว่าการถ่ายทอดความรู้ที่ได้ผ่านเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนระหว่างเพื่อนมีประสิทธิภาพสูง

การที่เด็กผ่านโครงการกลายเป็น "ผู้ถ่ายทอดความรู้จากเพื่อนสู่เพื่อน" (Peer Educator) หรือ "ผู้นำเยาวชน" (Youth Leader) จึงเป็นการช่วยสร้างความภาคภูมิใจ ในความรับผิดชอบ และได้มีทักษะการเป็นผู้นำนั้น พร้อมทั้งรับประกันความยั่งยืนของโครงการในระยะยาว

3.5 ความเชื่อมโยงกับทฤษฎีการพัฒนาเยาวชนสมัยใหม่

3.5.1 การพัฒนาเยาวชนในเชิงบวก (Positive Youth Development: PYD)

โครงการยึดมั่นในหลักการของการพัฒนาเยาวชนเชิงบวก (Positive Youth Development 2002)¹⁸ ที่ได้มองเยาวชนในฐานะ "ทรัพยากรที่รอการพัฒนา" มิใช่ "ปัญหาที่ต้องแก้ไข" กรอบ 4 WIN ช่วยพัฒนา 5 Cs ของ PYD ดังนี้:

¹⁶Brown, T. (2008). การคิดเชิงออกแบบ. *Harvard Business Review*, 86(6), 84-92.

¹⁷Wasserman, S., & Faust, K. (1994). *การวิเคราะห์เครือข่ายสังคม: วิธีการและการประยุกต์ใช้*. Cambridge: Cambridge University Press.

¹⁸Lerner, R. M. (2002). *แนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาของมนุษย์ (ฉบับที่ 3)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

- **Competence:** ทักษะและความสามารถในการทำงาน
- **Confidence:** ความมั่นใจในตนเอง
- **Connection:** ความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น
- **Character:** คุณลักษณะและจริยธรรมที่ดี
- **Caring/Compassion:** ความเห็นอกเห็นใจและความรับผิดชอบต่อสังคม

3.5.2 การเรียนรู้ในทางสังคมและอารมณ์ (Social Emotional Learning: SEL)

กิจกรรมในโครงการส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมและในทางอารมณ์ (Social Emotional Learning 2020)¹⁹ ตาม 5 องค์ประกอบของ CASEL ดังนี้:

- **Self-Awareness:** การรู้จักตนเอง ผ่านกิจกรรม "บอกเล่าจุดเด่นของตนเอง"
- **Self-Management:** การได้จัดการตนเอง ที่ผ่านกิจกรรม "การออมเงิน"
- **Social Awareness:** การเข้าใจสังคม ผ่านกิจกรรม "การทำงานชุมชน"
- **Relationship Skills:** ทักษะความสัมพันธ์ ผ่านกิจกรรม "การทำงานเป็นทีม"
- **Responsible Decision-Making:** การตัดสินใจอย่างมีความรับผิดชอบ ผ่านกิจกรรม "การวางแผนโครงการ"

3.6 ผลลัพธ์ที่คาดหวังจากการประยุกต์หลักคิด

3.6.1 การเปลี่ยนแปลงในระดับบุคคล

เด็กที่ผ่านกระบวนการ 4 WIN จะได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ ดังนี้:

¹⁹CASEL. (2020). *CASEL's SEL Framework: สมรรถนะหลักคืออะไร และส่งเสริมได้*. Chicago: Collaborative for Academic, ความร่วมมือเพื่อการเรียนรู้ทางวิชาการ สังคม และอารมณ์.

- **ความคิดในเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking):** ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาและค้นหาทางแก้ไข
- **ความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking):** ความสามารถในการคิดค้นแนวทางใหม่ๆ
- **ทักษะในการสื่อสาร (Communication Skills):** ความสามารถในการถ่ายทอดความคิดนั้นอย่างมีประสิทธิภาพ
- **ทักษะในการทำงานร่วมกัน (Collaboration Skills):** ความสามารถในการทำงานเป็นทีมอย่างมีผลลัพธ์

3.6.2 การเปลี่ยนแปลงในระดับชุมชน

- **การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้:** ชุมชนที่เต็มเปี่ยมด้วยบรรยากาศแห่งการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
- **การเพิ่มทุนสังคม:** ความไว้วางใจและความร่วมมือระหว่างสมาชิกชุมชนที่เพิ่มพูนขึ้น
- **การสร้างเครือข่ายการเรียนรู้:** กลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีจิตสำนึกสาธารณะและเชื่อมโยงกัน

3.6.3 การเปลี่ยนแปลงในระดับประเทศ

- **การสร้างพลเมืองดิจิทัลที่รับผิดชอบ:** เยาวชนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์สังคม
- **การพัฒนาทุนมนุษย์คุณภาพสูง:** คนรุ่นใหม่ที่มีความพร้อมสำหรับเศรษฐกิจยุคสมัยใหม่
- **การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้:** สังคมที่เน้นการแบ่งปันความรู้และพัฒนาาร่วมกันอย่างยั่งยืน

หลักคิดและแนวคิดเหล่านี้รวมกันเป็นรากฐานที่มีความแข็งแกร่งของโครงการ KIDS DO - คิดดี ทำให้โครงการมีใช้เพียงกิจกรรมชั่วคราว หากแต่เป็นนวัตกรรมการพัฒนาเยาวชนที่มีศักยภาพในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืนในระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชน และประเทศชาติ



Made with Napkin

ภาพที่ 4 หลักคิดและกรอบแนวคิดในการพัฒนาเยาวชน

บทที่ 4 แนวคิด (Ideation): การประยุกต์หลักคิด หรือทฤษฎีกับโจทย์ของโครงการ KIDS DO-คิดดี

4.1 บทนำ: การบูรณาการแนวคิดเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

การพัฒนาโครงการ KIDS DO คิดดี ทำดีได้ทุกวัน มิได้จำกัดอยู่เพียงการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงผิวเผิน หากแต่จำเป็นต้องอาศัยการประยุกต์ใช้หลักคิดและทฤษฎีทางวิชาการที่มีพื้นฐานเชิงประจักษ์ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างได้อย่างแท้จริงและยั่งยืนในสังคม ได้มีการบูรณาการแนวคิด E3 (Effectiveness) และ E4 (Esteemed Valuableness 2566)¹ จึงเข้ากันกับโครงการดังกล่าว จึงเป็นกลไกเชิงกลยุทธ์ที่จะได้ช่วยยกระดับการดำเนินงานให้มีประสิทธิภาพสูงสุดและสร้างคุณค่าที่แท้จริงต่อกลุ่มเป้าหมาย แนวคิด KIDS DO ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ด้าน ได้แก่ K (Knowledge - ความรู้), I (Intelligence - ปัญญา), D (Development - การพัฒนา), D (Discipline - วินัย), และ O (Optimization - การเพิ่มประสิทธิภาพ) สามารถเชื่อมโยงเข้ากับหลักการบริหารจัดการเชิงพลวัตได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะได้มีการให้ความสำคัญกับผลผลิต (Output) และผลลัพธ์ (Outcome) ที่ทำให้มีคุณภาพสูงและสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม

การศึกษาในบทนี้มุ่งเน้นการวิเคราะห์เชิงลึกถึงแนวทางการประยุกต์ใช้ทฤษฎีการบริหารจัดการสมัยใหม่ในบริบทของโครงการพัฒนาเด็กและเยาวชน โดยใช้กรอบแนวคิดที่เป็นพื้นฐานจากหลักการบริหารงานเชิงผลลัพธ์ (Results-Based Management 2009)² และแนวคิดการสร้างคุณค่าร่วม (Shared Value

¹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566) โมเดลประสิทธิภาพ 8E: ยุทธศาสตร์บริหารอย่างมีผลชัย. ชัคเชส พับลิชชิ่ง. E3 (Effectiveness) ประสิทธิภาพ และ E4 (Esteemed Valuableness) ประสิทธิภาพ.

² Results-Based Management (RBM) เป็นกรอบการบริหารจัดการที่เน้นการวัดผลลัพธ์และการสร้างผลกระทบที่เป็นรูปธรรม ซึ่งพัฒนาโดยองค์การสหประชาชาติและหน่วยงานระหว่างประเทศ (United Nations Development Programme, 2009)

Creation2011)³ เพื่อให้เกิดความเข้าใจได้อย่างถูกต้องและครอบคลุมเกี่ยวกับศักยภาพของโครงการในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญ

4.2 การประยุกต์ใช้ยุทธศาสตร์ E3: การบริหารอย่างมีประสิทธิภาพในโครงการ KIDS DO คิดดี

4.2.1 การกำหนดตัวชี้วัดผลผลิตที่ชัดเจนและวัดผลได้

การบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effectiveness) ในบริบทของโครงการ KIDS DO คิดดี หมายถึงการสร้างผลผลิตที่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่วางไว้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นไปตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพอย่างเป็นระบบ ตัวชี้วัดเชิงปริมาณของโครงการ KIDS DO คิดดี มีดังนี้:

- จำนวนเด็กและเยาวชนที่ได้มีการเข้าร่วมโครงการอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ
- จำนวนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้จัดขึ้นตามมาตรฐานคุณภาพที่กำหนด
- อัตราร้อยละของผู้เข้าร่วมที่ผ่านเกณฑ์การประเมินในแต่ละระดับ
- จำนวนชุมชนที่ได้รับการพัฒนาและสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

ตัวชี้วัดที่มีในเชิงคุณภาพของโครงการ KIDS DO คิดดีประกอบด้วย:

- ระดับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงวิพากษ์ของผู้เข้าร่วม
- คุณภาพของการปฏิบัติตนในดำเนินชีวิตประจำวันที่สะท้อนถึงคุณธรรมและจริยธรรม
- ความสามารถในการใช้การแก้ปัญหาเชิงซับซ้อนและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

³ Shared Value Creation หรือการสร้างคุณค่าร่วม เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย Michael Porter และ Mark Kramer ที่เน้นการสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการแก้ปัญหาสังคม (Porter & Kramer, 2011)

- ทักษะคิดในเชิงบวกต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

4.2.2 กลไกการติดตามและประเมินผลแบบบูรณาการ

การดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ E3 จำเป็นต้องอาศัยระบบการติดตามและประเมินผลที่มีความเป็นระบบและครอบคลุมมิติต่างๆ อย่างสมดุล โดยใช้เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม ดังนี้:

การประเมินผลที่เป็นรูปแบบพหุมิติ (Multi-dimensional Assessment 2007)⁴

ที่มีความครอบคลุมการประเมินจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียหลายกลุ่ม ได้แก่ ผู้ที่มาเข้าร่วมโครงการ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ และตัวแทนชุมชน เพื่อให้ได้ภาพรวมที่สมบูรณ์และสะท้อนความเป็นจริงของผลผลิตที่เกิดขึ้นจากมุมมองที่แตกต่างกัน

การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศขั้นสูง

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ผลเชิงลึกอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้แอปพลิเคชันสำหรับติดตามพฤติกรรมการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ ได้มีระบบจัดการการเรียนรู้ (Learning Management System) ที่ซึ่งมีความทันสมัย และแดชบอร์ดสำหรับแสดงผลข้อมูลแบบโต้ตอบที่สามารถวิเคราะห์แนวโน้มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การใช้วิธีการวิจัยในเชิงผสมผสาน (Mixed-Method Research 2017)⁵

ที่รวมทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความครอบคลุมและเชื่อถือได้สูง โดยการใช้เครื่องมือวิจัยที่ได้รับการตรวจสอบความตรงและความเชื่อมั่นอย่างเหมาะสม

⁴ Multi-dimensional Assessment เป็นแนวทางการประเมินที่พิจารณาหลายมิติและหลายผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ตามแนวคิดของ Stufflebeam และ Shinkfield (2007)

⁵ Mixed-Method Research หรือการวิจัยเชิงผสมผสาน เป็นแนวทางการวิจัยที่รวมวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ตามแนวคิดของ Creswell และ Plano Clark (2017)



4.2.3 การปรับปรุงในกระบวนการอย่างต่อเนื่องนั้นบนพื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์

หลักการของ E3 ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปรับปรุงกระบวนการที่ได้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Process Improvement 1986)⁶ พื้นฐานของหลักฐานเชิงประจักษ์ ซึ่งในโครงการ KIDS DO คิดดี สามารถดำเนินการได้ผ่านกลไกต่างๆ ดังนี้:

- การจัดประชุมทบทวนผลการดำเนินงานเป็นระยะๆ อย่างเป็นระบบ โดยใช้หลักการของการเรียนรู้จากการได้มีประสบการณ์ (Experiential Learning 1984)⁷ และการสะท้อนคิด (Reflection)
- การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อเสนอแนะจากผู้มีส่วนได้และผู้มีส่วนเสียอย่างเป็นระบบ โดยใช้เครื่องมือการสื่อสารหลากหลายช่องทาง
- การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยมาประยุกต์ใช้อย่างเหมาะสมกับบริบทของโครงการ
- การพัฒนาศักยภาพของบุคลากรพร้อมทีมงานและอาสาสมัครอย่างต่อเนื่องผ่านการฝึกอบรมและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

4.3 การประยุกต์ยุทธศาสตร์ E4: การบริหารอย่างมีประสิทธิภาพในโครงการ KIDS DO คิดดี

4.3.1 การสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณค่าต่อสังคมในระดับหลายชั้น

การบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ (Esteemed Valuableness) ในโครงการ KIDS DO คิดดี ที่มุ่งเน้นการสร้างผลลัพธ์หรือผลประโยชน์จากการดำเนินโครงการที่มีคุณค่าต่อสังคมในวงกว้าง โดยไม่จำกัดเพียงแค่ผู้เข้าร่วมโครงการโดยตรง หากแต่ขยายผลไปยังระบบสังคมที่เกี่ยวข้องในระดับต่างๆ

⁶ Continuous Process Improvement เป็นหลักการที่มีรากฐานจากแนวคิด Kaizen ของญี่ปุ่นและ Total Quality Management (Imai, 1986)

⁷ Experiential Learning เป็นทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่พัฒนาโดย David Kolb (1984)

ผลลัพธ์ที่มีคุณค่าของโครงการ KIDS DO สามารถจำแนกได้ดังนี้:

การสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพเชิงบูรณาการ

โดยการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นบุคคลที่มีความรู้ที่กว้างขวาง ปัญญาที่เฉียบคม วินัยที่ดีในตนเอง และความสามารถในการคิดและปฏิบัติที่ตรงตามได้อย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลกระทบเชิงบวกต่อการพัฒนาประเทศในระยะยาวอย่างมีนัยสำคัญ

การลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและโอกาสในชีวิต

โดยได้มีการมุ่งเน้นที่การเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงการศึกษาที่มีคุณภาพสำหรับเด็กและเยาวชนในทุกพื้นที่และทุกระดับชั้นทางสังคม โดยให้ความสำคัญเป็นพิเศษต่อกลุ่มที่ด้อยโอกาสและกลุ่มที่มีความเสี่ยงทางสังคม

การสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ที่มีความยั่งยืน

โดยการได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือที่เข้มแข็งระหว่างครอบครัว สถานศึกษา และชุมชนให้มีความเป็นหนึ่งเดียวในการพัฒนาเด็กและเยาวชน และสร้างระบบนิเวศที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต

4.3.2 การประเมินคุณค่าแบบพหุมิติและพหุระดับ

การประเมินผลลัพธ์ของโครงการ KIDS DO คิดดี ตามหลักการ E4 จำเป็นต้องมีการพิจารณาคุณค่าในหลายมิติและหลายระดับอย่างครอบคลุม โดยใช้กรอบแนวคิดการประเมินผลที่ได้มีการกระทบทางสังคม (Social Impact Assessment 2003)⁸ ดังนี้:

มิติส่วนบุคคล (Individual Dimension)

ครอบคลุมการพัฒนาทักษะชีวิตที่มีความจำเป็นการเพิ่มขึ้นของความมั่นใจในตนเองและความสามารถในการเผชิญความท้าทาย การมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจนและสามารถวางแผนการบรรลุเป้าหมายได้อย่างเป็นระบบ

⁸ Social Impact Assessment เป็นกรอบการประเมินผลกระทบทางสังคมที่ได้รับการพัฒนาโดย International Association for Impact Assessment (IAIA, 2003)



มิติครอบครัว (Family Dimension)

การปรับปรุงคุณภาพความสัมพันธ์ภายในครอบครัว การได้เพิ่มประสิทธิภาพของการสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัวที่มีคุณค่าและอย่างสร้างสรรค์ และการเพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วม ของผู้ปกครองในการพัฒนาศักยภาพของลูกหลาน

มิติชุมชน (Community Dimension)

ประกอบด้วยการเพิ่มขึ้นของความเข้มแข็งและเอกภาพของชุมชน การลดลงของปัญหาสังคมในระดับท้องถิ่น การเพิ่มขึ้นของการมีส่วนร่วมของประชาชนในกิจกรรมสาธารณประโยชน์ และการสร้างทุนสังคม (Social Capital 1995)⁹ ที่เข้มแข็ง

มิติสังคม (Societal Dimension)

ได้แก่ การสร้างทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพสูงสำหรับการพัฒนาประเทศ การลดต้นทุนทางสังคมในระยะยาวผ่านการป้องกันปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น และการสร้างรากฐานความยั่งยืนทางสังคมที่แข็งแกร่ง

4.3.3 กลไกในการสร้างคุณค่าแบบมีส่วนร่วมและการเสริมสร้างภาคีเครือข่าย

การสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณค่าในโครงการ KIDS DO คิดดี จำเป็นต้องอาศัยการมีส่วนร่วมจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในทุกกระดับและทุกภาคส่วนอย่างเป็นระบบ: การเสริมสร้างภาคีเครือข่ายเชิงยุทธศาสตร์

⁹ Social Capital หรือทุนสังคม เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย James Coleman (1988) และ Robert Putnam (1995) เกี่ยวกับความสัมพันธ์และเครือข่ายทางสังคม

กับองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรภาคประชาสังคม เพื่อสร้างความร่วมมือที่ทำให้มีความเข้มแข็ง ครอบคลุม และมีความยั่งยืน โดยอาศัยหลักการของการสร้างคุณค่าร่วม (Creating Shared Value)

การพัฒนาระบบข้อมูลสารสนเทศแบบบูรณาการ

ที่สามารถเชื่อมโยงและอำนวยความสะดวกในการแบ่งปันข้อมูล ความรู้ และประสบการณ์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนมีประสิทธิภาพ

การส่งเสริมทางนวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation 2007)¹⁰

โดยการสนับสนุนให้ชุมชนมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงในการออกแบบการพัฒนา และการประยุกต์ใช้แนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่น

4.4 การบูรณาการแนวคิดเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

4.4.1 แบบจำลองการดำเนินงานแบบบูรณาการเชิงระบบ

การนำแนวคิด E3 และ E4 ได้มีการนำมาประยุกต์ใช้ในโครงการ KIDS DO คิดดี จำเป็นที่จะต้องสร้างแบบจำลองการดำเนินงานที่มีลักษณะเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบและมีการบูรณาการในทุกขั้นตอน ดังนี้:

ขั้นตอนที่ 1: การวางแผนเชิงยุทธศาสตร์ (Strategic Planning)

โดยการมุ่งเน้นกำหนดเป้าหมายที่มีความชัดเจนและสามารถวัดผลได้ทั้งในระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว พร้อมทั้งการออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงและบริบทเฉพาะของกลุ่มเป้าหมาย

¹⁰ Social Innovation หรือนวัตกรรมทางสังคม เป็นแนวคิดที่เน้นการพัฒนาแนวทางใหม่ในการแก้ปัญหาสังคม (Mulgan et al., 2007)

ขั้นตอนที่ 2: การดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ (Systematic and Efficient Implementation)

โดยการประยุกต์ใช้กระบวนการ PDCA (Plan-Do-Check-Act 1986)¹¹ ในการร่วมกับหลักการในการบริหารจัดการโครงการสมัยใหม่ที่ได้นำมาใช้ในการควบคุมคุณภาพและประสิทธิภาพการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ 3: การประเมินผลแบบต่อเนื่องและครอบคลุม (Continuous and Comprehensive Evaluation)

โดยการติดตามผลผลิตและผลลัพธ์อย่างสม่ำเสมอและเป็นระบบ โดยใช้เครื่องมือและวิธีการที่หลากหลายและเหมาะสม

ขั้นตอนที่ 4: การปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement and Development)

โดยการนำผลการประเมินและข้อมูลป้อนกลับมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาโครงการให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลที่สูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

4.4.2 ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ในทางปฏิบัติ: กรณีศึกษาเชิงลึก

กรณีศึกษาที่ 1: การพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และเชิงวิพากษ์

- การประยุกต์ E3: การกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจนให้ผู้เข้าร่วมสามารถแก้ปัญหาเชิงตรรกะและวิเคราะห์ในเชิงข้อมูลเชิงซับซ้อนได้อย่างน้อย 80% ภายในระยะเวลา 3 เดือน โดยใช้เครื่องมือประเมินที่ได้รับการตรวจสอบความตรงและความเชื่อมั่น

¹¹ PDCA Cycle (Plan-Do-Check-Act) เป็นรูปแบบการปรับปรุงกระบวนการอย่างต่อเนื่องที่พัฒนาโดย W. Edwards Deming (1986)

- การประยุกต์ E4: การประเมินผลกระทบในเชิงลึกกว่าทักษะดังกล่าวส่งผลให้ผู้เข้าร่วมสามารถตัดสินใจในสถานการณ์จริงของชีวิตได้ดีขึ้นอย่างไร และมีผลกระทบต่อการเรียนรู้และการพัฒนาตนเองในระยะยาว

กรณีศึกษาที่ 2: การสร้างวินัยในตนเองและความรับผิดชอบ

ผิชอบ

- การประยุกต์ E3: การวัดและติดตามจำนวนครั้งและคุณภาพของการปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนด โดยใช้ระบบการบันทึกและติดตามที่เป็นระบบ
- การประยุกต์ E4: การประเมินผลกระทบเชิงลึกต่อผลของการเรียน ความสัมพันธ์ที่มีในครอบครัว การปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชน

4.5 บทสรุป: ทิศทางการพัฒนาโครงการไปสู่ความยั่งยืนและการขยายผล

การได้ประยุกต์ใช้แนวคิด E3 และ E4 ในโครงการ KIDS DO คิดดี ทำดี ได้ทุกวัน ถือเป็นกลไกเชิงยุทธศาสตร์ที่สำคัญยิ่งซึ่งจะช่วยให้โครงการสามารถบรรลุวัตถุประสงค์และสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคมได้อย่างแท้จริงและยั่งยืน การมุ่งเน้นทั้งประสิทธิภาพของผลผลิตและคุณค่าของผลลัพธ์อย่างสมดุล จะทำให้โครงการมีความยั่งยืนในระยะยาวและสามารถขยายผลไปยังพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขวางยิ่งขึ้นต่อไปในอนาคต

ความสำเร็จของโครงการในแงุ่มที่แท้จริงมีได้อยู่ที่ตัวเลขสถิติเพียงอย่างเดียว หากแต่อยู่ที่ได้มีการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีคุณค่าอย่างแท้จริงและมีความยั่งยืนในชีวิตของเด็กและเยาวชน ในครอบครัว และในชุมชนในวงกว้าง การบูรณาการแนวคิดทางวิชาการที่มีพื้นฐานเชิงประจักษ์กับการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมและสามารถนำไปใช้ได้จริง จึงเป็นกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของโครงการ KIDS DO คิดดี ในอนาคตอันใกล้

การพัฒนาต่อยอดในอนาคตควรให้ความสำคัญกับการสร้างกลไกให้เกิดการเรียนรู้ในองค์กร (Organizational Learning 1990)¹² ในเชิงการบริหารและจัดการความรู้ (Knowledge Management 1995)¹³ ที่ให้มีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถส่งสมประสพการณ์และบทเรียนที่ได้จากการดำเนินโครงการไปใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงแนวทางการทำงานอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ การพัฒนาระบบการประเมินผลกระทบในระยะยาว (Long-term Impact Evaluation 2009)¹⁴ ที่สามารถติดตามผลของโครงการในช่วงเวลาที่ยาวนานขึ้น จะเป็นประโยชน์เป็นอย่างมากในการสร้างหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับประสิทธิผลของแนวทางการดำเนินงาน และเป็นข้อมูลสำคัญสำหรับนำไปทำการปรับปรุงและพัฒนาโครงการให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น

ได้มีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระหว่างสถาบันการศึกษา องค์กรภาคเอกชน และหน่วยงานภาครัฐในลักษณะของการพัฒนาแบบการบูรณาการ (Integrated Development Approach)¹⁵ จึงจะเป็นกลไกที่สำคัญในการขยายผลและสร้างความยั่งยืนของโครงการ โดยเฉพาะการสร้างระบบการสนับสนุนที่ครอบคลุมและต่อเนื่องสำหรับเด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ

ท้ายที่สุดแล้ว การพัฒนาโมเดลแบบการจำลองและการคาดการณ์ผลกระทบที่จะมี (Impact Modeling and Prediction) ที่ใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) และปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence) จะช่วยให้สามารถวางแผนและปรับปรุงกลยุทธ์การดำเนินงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในบทต่อไป จะนำเสนอกรอบการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมและเครื่องมือการประเมินผลที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

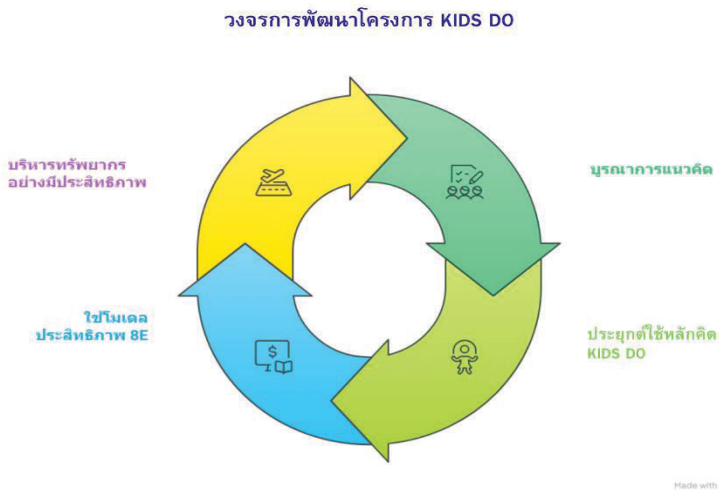
¹² Organizational Learning เป็นแนวคิดการเรียนรู้ในองค์กรที่พัฒนาโดย Peter Senge (1990)

¹³ Knowledge Management การบริหารจัดการความรู้ เป็นระบบการจัดการความรู้ในองค์กรตามแนวคิดของ Nonaka และ Takeuchi (1995)

¹⁴ Long-term Impact Evaluation เป็นแนวทางการประเมินผลกระทบระยะยาวที่ใช้ในโครงการพัฒนา (White, 2009)

¹⁵ Integrated Development Approach เป็นแนวทางการพัฒนาแบบบูรณาการที่เน้นการทำงานร่วมกันของหลายภาคส่วน

จริงในการบริหารจัดการโครงการ KIDS DO คิดดี อย่างมีประสิทธิภาพและ
 ประสิทธิภาพสูงสุด โดยจะครอบคลุมทั้งแนวทางการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม
 เครื่องมือการวัดและประเมินผล และกลไกการสร้างความยั่งยืนของโครงการใน
 ระยะยาว



ภาพที่ 5 วงจรการพัฒนาโครงการ KIDS DO

บทที่ 5

การปฏิบัติ (Implementation 2561)¹ การคัดเลือกพื้นที่ดำเนินงานและกลุ่มตัวอย่าง

5.1 บทนำ

กระบวนการคัดเลือกพื้นที่และดำเนินงานและกลุ่มตัวอย่างเป้าหมายถือเป็นขั้นตอนเบื้องต้นและมีความสำคัญยิ่งยวดในโครงการใดๆ เนื่องจากการคัดเลือกที่ยึดมั่นในหลักเกณฑ์และระบบระเบียบที่จะมีอิทธิพลโดยตรงต่อความสำเร็จของโครงการ ในความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่รวบรวมได้ ความเป็นไปได้ในการขยายผล และความยั่งยืนในระยะยาว บทนี้จะอธิบายถึงหลักการเกณฑ์วิธีการ และเหตุผลเชิงลึกในการตัดสินใจเลือกชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เป็นพื้นที่นำร่อง รวมถึงการกำหนดเยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (อายุระหว่าง 9-12 ปี) จำนวน 25 คน เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการพัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดี (KIDS DO คิตดี) โดยการอธิบายจะเน้นความละเอียดอ่อนในบริบททางสังคมและวิชาการ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงกระบวนการที่รอบคอบและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์โครงการ

5.2 หลักการและกรอบแนวคิดในการคัดเลือก

การคัดเลือกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่างในโครงการนี้มีได้เกิดขึ้นโดยสุ่มเสี่ยงหรือบังเอิญ หากแต่ยึดถือหลักการสำคัญสามประการ ซึ่งได้รับการพัฒนาจากแนวคิดทางวิชาการในสาขาการวิจัยสังคมศาสตร์และการจัดการโครงการ ดังนี้:

¹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). *ดร.แดน มองต่างแดน*. กรุงเทพฯ:กริ๊ง. (2) *ผลกระทบของประสิทธิผล (outcome) หรือนวัตกรรมที่สร้างผลกระทบที่มีคุณค่า*. เข้าถึงได้จาก: <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>

1. **หลักการคัดเลือกแบบมีจุดมุ่งหมาย (Purposive Sampling)**² วิธีการนี้เน้นการคัดเลือกโดยอาศัยเกณฑ์เฉพาะที่ซึ่งมีความสอดคล้องอย่างใกล้ชิดกับวัตถุประสงค์ของโครงการ เพื่อให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่สามารถให้ข้อมูลหรือแสดงพฤติกรรมที่โครงการมุ่งศึกษาหรือพัฒนาได้อย่างชัดเจนและมีประสิทธิภาพสูงสุด หลักการนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักวิชาการอย่าง Patton (1990) ในงานเรื่อง Qualitative Evaluation and Research Methods ซึ่งได้เน้นว่าการคัดเลือกแบบมีจุดมุ่งหมายช่วยเพิ่มความลึกซึ้งของข้อมูลมากกว่าวิธีสุ่ม
2. **หลักการความได้เปรียบในเชิงการเปรียบเทียบ (Comparative Advantage):** การคัดเลือกพื้นที่ที่ทีมงานหรือองค์กรมีความคุ้นเคย เครือข่าย และข้อได้เปรียบในการดำเนินการ เพื่อยกระดับอัตราความสำเร็จ ลดต้นทุนการประสานงานที่มีในระยะเริ่มต้น และการเสริมสร้างความไว้วางใจระหว่างผู้เกี่ยวข้อง แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการจัดการโครงการที่เน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของโครงการนำร่องที่ต้องการความยืดหยุ่น
3. **หลักการขยายผลได้ (Scalability 2014)** การคัดเลือกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะเฉพาะแต่ยังคงมีองค์ประกอบพื้นฐานที่คล้ายคลึงกับชุมชนอื่นๆ เพื่อให้ผลลัพธ์และบทเรียนที่ได้จากการดำเนินโครงการที่นำร่องสามารถนำไปปรับใช้และขยายผล หรือการเปรียบเทียบกับพื้นที่อื่นๆ ได้ในอนาคต หลักการนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดการวิจัยแบบ case study ของ Yin (2014)³ ซึ่งมีการย้ำถึงความสำคัญของการเลือกเคสที่สามารถ generalize ได้ในระดับหนึ่ง

² Michael Quinn Patton, *การประเมินเชิงคุณภาพและวิธีการวิจัย ฉบับที่ 2*. (Newbury Park, CA: Sage Publications, 1990).

³ Robert K. Yin, *กรณีศึกษาการวิจัย: การออกแบบและวิธีการ ฉบับที่ 5*. (Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2014).



หลักการเหล่านี้ไม่เพียงแต่เป็นกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีเท่านั้น แต่ยังสามารถนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติเพื่อให้กระบวนการคัดเลือกมีความละเอียดรอบคอบและสามารถตรวจสอบย้อนกลับได้

5.3 เกณฑ์ในการคัดเลือกพื้นที่ที่มีการดำเนินงาน (Site Selection Criteria)

ชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ได้รับการคัดเลือกนั้นโดยอาศัยเกณฑ์ที่ครอบคลุมมิติต่างๆ ทางสังคม เศรษฐกิจ และการปฏิบัติการ โดยเกณฑ์เหล่านี้ได้รับการกำหนดขึ้นจากข้อมูลการสำรวจเบื้องต้นและการวิเคราะห์บริบท ซึ่งช่วยให้การตัดสินใจมีพื้นฐานที่มั่นคง ดังรายละเอียดต่อไปนี้:

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographic Criteria):

ชุมชนมีจำนวนและความหนาแน่นของครัวเรือนที่มีเด็กในกลุ่มอายุเป้าหมาย (9-12 ปี) ในระดับที่เพียงพอสำหรับการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย 25 คน โดยจากการสำรวจข้อมูลประชากรศาสตร์จากสำนักงานทะเบียนราษฎร์ พบว่ามีเด็กในช่วงอายุดังกล่าวประมาณ 150-200 คน ซึ่งเอื้อต่อการสุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลาย

โครงสร้างอายุประชากรมีความหลากหลาย ครอบคลุมทั้งเยาวชน วัยทำงาน และผู้สูงอายุ ซึ่งสนับสนุนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมข้ามรุ่น เช่น Co-Design Forum ที่มุ่งสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มอายุต่างกัน เพื่อเสริมสร้างทุนทางสังคมในชุมชน

2. ลักษณะที่มีทางสังคมและเศรษฐกิจ (Socio-Economic Criteria):

ชุมชนมีลักษณะกึ่งเมืองกึ่งชนบท (peri-urban) ที่ซึ่งเด็กๆ ในพื้นที่ต้องเผชิญกับทั้งโอกาสและความเสี่ยงจากโลกดิจิทัล โดยสะท้อนถึงสภาพสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่การเข้าถึงเทคโนโลยีมีบทบาทสูง ลักษณะนี้ทำให้ชุมชนเป็นตัวแทนที่เหมาะสมสำหรับการทดสอบโครงการที่เน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัลและจริยธรรม

ระดับเศรษฐกิจและสังคมมีความหลากหลายในระดับปานกลาง ไม่สูงหรือต่ำจนเกินไปมากนัก ซึ่งเป็นการช่วยให้โครงการสามารถทดสอบประสิทธิภาพกับกลุ่มเป้าหมายที่มีพื้นฐานแตกต่างกัน และสามารถนำไปเป็นต้นแบบที่ปรับใช้ได้กับชุมชนคล้ายคลึงทั่วประเทศ โดยอ้างอิงจากข้อมูลเศรษฐกิจสังคมจากสำนักงานสถิติแห่งชาติ

3. ด้านความพร้อมและศักยภาพที่มีอยู่ของชุมชน (Community Readiness & Potential 2000)⁴

จากการสำรวจเบื้องต้น พบว่าชุมชนมีผู้นำชุมชน องค์กรภาคประชาสังคม และอาสาสมัครที่ให้ความร่วมมือและตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาเยาวชน ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จและความยั่งยืน โดยอาศัยแนวคิด Community Readiness Model ของ Tri-Ethnic Center for Prevention Research (2000) ที่ได้มีประเมินระดับความพร้อมของชุมชน

มีพื้นที่สาธารณะหรือสถานที่ที่เอื้อต่อการจัดกิจกรรม เช่น ศาลาประชาคม หรือโรงเรียน ซึ่งลดอุปสรรคด้านโลจิสติกส์และเพิ่มความสะดวกในการจัดการ

4. ความได้เปรียบในการดำเนินงาน (Operational Advantage):

พื้นที่ตั้งอยู่ในจังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่อยู่ใกล้กรุงเทพมหานคร ทำให้การเดินทางของทีมงาน ผู้เชี่ยวชาญ (Mentors) และการจัดการโลจิสติกส์มีความสะดวก รวดเร็ว และประหยัดต้นทุน

ทีมงานหรือพันธมิตรของโครงการมีความสัมพันธ์หรือประสบการณ์ทำงานในพื้นที่มาก่อน ซึ่งช่วยลดเวลาในการสร้างความไว้วางใจ (Trust) และเข้าใจบริบทของชุมชน โดยสอดคล้องกับหลักการ Partnership Building ในงานวิจัยชุมชนเกณฑ์เหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การคัดเลือกทำให้มีความเป็นระบบ แต่ยังสะท้อนถึงการพิจารณาที่ละเอียดอ่อนต่อบริบทท้องถิ่น

⁴ Ruth W. Edwards et al., “ความพร้อมของชุมชน: การวิจัยเพื่อการปฏิบัติ,” *Journal of Community Psychology* 28, no. 3 (2000): 291–307.



5.4 เกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมาย (Target Group Selection Criteria)

กลุ่มที่เป็นเป้าหมายหลักที่มีของโครงการคือ เยาวชนระดับประถมศึกษาตอนปลาย (อายุ 9-12 ปี) จำนวน 25 คน โดยเกณฑ์การคัดเลือกได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางจิตวิทยาและสังคมของเด็กวัยนี้ ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กได้เริ่มพัฒนาการคิดวิเคราะห์และจริยธรรม ดังรายละเอียดต่อไปนี้:

1. เกณฑ์หลัก (Inclusion Criteria):

มีอายุระหว่าง 9-12 ปี ณ ช่วงเปิดโครงการ (กรกฎาคม 2568) เพื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ ที่เหมาะสมกับกิจกรรมโครงการ

อาศัยอยู่ในชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ เป็นหลัก เพื่อให้เกิดความผูกพันกับชุมชนและความสะดวกในการเข้าร่วมได้รับความยินยอมอย่างเต็มที่จากผู้ปกครอง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเคารพสิทธิเด็กและครอบครัว มีความสนใจและแรงจูงใจเบื้องต้นในการเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม เพื่อเพิ่มโอกาสความสำเร็จของการพัฒนา

2. เกณฑ์การคัดออก (Exclusion Criteria):

มีภาวะสุขภาพหรือข้อจำกัดที่อาจขัดขวางการเข้าร่วมกิจกรรมตลอด 5 สัปดาห์ เพื่อให้มั่นใจในความปลอดภัยและประสิทธิภาพ

ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครอง ซึ่งเป็นหลักจริยธรรมพื้นฐานในการวิจัยเกี่ยวข้องกับเด็ก

3. วิธีการสรรหาและคัดเลือก: การประชาสัมพันธ์: ใช้ช่องทางผ่านผู้นำชุมชนและการแจ้งเตือนในโรงเรียน เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง โดยอาศัยเครือข่ายท้องถิ่นเพื่อลดความลำเอียงในการเข้าถึง

การสมัคร: การเปิดรับสมัครโดยให้ผู้ปกครองเป็นผู้ลงทะเบียน เพื่อรับประกันการมีส่วนร่วมจากครอบครัวและการได้รับ consent ตั้งแต่ต้น

การคัดเลือก: ในกรณีผู้สมัครเกินจำนวน จะใช้หลัก "first come, first served" ร่วมกับการพิจารณาให้มีความหลากหลายทางเพศและสถานที่ศึกษา เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเป็นตัวแทนของเยาวชนในชุมชนอย่างครอบคลุม โดยอ้างอิงจากแนวปฏิบัติในการสุ่มตัวอย่างแบบ stratified กระบวนการนี้ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายมีความเหมาะสมและสามารถตอบสนองที่มีตามวัตถุประสงค์โครงการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.5 ขั้นตอนและตามกระบวนการในการคัดเลือก (Selection Process)

ขั้นตอนการคัดเลือกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่างสามารถสรุปเป็นกระบวนการที่เป็นระบบและมีลำดับขั้น โดยสามารถแสดงในรูปแบบแผนภาพได้ดังนี้ (สำหรับเอกสารนี้ จะอธิบายเป็นข้อความเพื่อความชัดเจน; ในเอกสารจริงอาจใช้แผนภาพ flowchart):

1. **ขั้นตอนที่ 1: การสำรวจเบื้องต้น (Preliminary Survey):** ทีมงานได้มีการดำเนินการและเก็บข้อมูลประชากรศาสตร์ สังคม และเศรษฐกิจของชุมชนเป้าหมายหลายแห่ง เพื่อประเมินความเหมาะสมตามเกณฑ์ในเบื้องต้น โดยใช้เครื่องมืออย่างการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างและการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิ
2. **ขั้นตอนที่ 2: การประเมินและคัดเลือกพื้นที่ (Site Evaluation and Selection):** เปรียบเทียบชุมชนต่างๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนด และตัดสินใจเลือกชุมชนหมู่ 7 โดยได้อาศัยการประชุมทีมงานเพื่อหลีกเลี่ยงความลำเอียง
3. **ขั้นตอนที่ 3: การประชาสัมพันธ์และการสรรหา (Recruitment):** ได้ดำเนินการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางท้องถิ่น และเปิดรับสมัครเยาวชน
4. **ขั้นตอนที่ 4: การคัดเลือกและยืนยัน (Screening and Confirmation):** ได้ทำการตรวจสอบเกณฑ์ inclusion/exclusion และแจ้งผลแก่ผู้สมัคร โดยเน้นการสื่อสารที่โปร่งใส

5. **ขั้นตอนที่ 5: การติดตามผลเบื้องต้น (Initial Follow-up):** จัดประชุม orientation

กับผู้ปกครองและเยาวชนเพื่อการยืนยันความพร้อม

กระบวนการนี้ใช้เวลาประมาณ 4-6 สัปดาห์ก่อนเริ่มโครงการ เพื่อให้เกิดความรอบคอบ

5.6 ข้อจำกัดและความท้าทาย (Limitations and Challenges)

แม้ว่าการคัดเลือกจะดำเนินการอย่างเป็นระบบ แต่ก็ยอมรับถึงข้อจำกัดและความท้าทายบางประการ ซึ่งได้รับการพิจารณาเพื่อปรับปรุงในโครงการต่อไป:

1. **ข้อจำกัดที่มีเกิดขึ้นในด้านการเป็นตัวแทน (Representativeness):**

เนื่องจากเป็นโครงการนำร่องที่มุ่งเน้นพื้นที่เฉพาะ กลุ่มตัวอย่างอาจไม่สามารถ generalize ไปยังเยาวชนทั่วประเทศได้อย่างสมบูรณ์ ผลลัพธ์จึงเป็นที่เหมาะสำหรับการพิสูจน์แนวคิด (Proof of Concept) และการหาบทเรียนมากกว่าการสรุปเชิงกว้าง

2. **ความลำเอียงจากการสมัครใจ (Volunteer Bias 1975)⁵**

เยาวชนและครอบครัวที่ได้สมัครใจอาจมีแรงจูงใจและ openness สูงกว่าค่าเฉลี่ย ซึ่งอาจทำให้ผลการประเมินออกมาในเชิงบวกเกินจริง โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Rosenthal และ Rosnow (1975) เกี่ยวกับ volunteer bias ในจิตวิทยา

3. **อัตราการเข้าร่วม (Retention Rate):**

การดำเนินโครงการ 5 สัปดาห์มีความท้าทายในการรักษาอัตราการเข้าร่วมให้สูง ($\geq 90\%$) จึงจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมที่ engaging และมีระบบติดตาม เช่น การใช้ gamification และการสื่อสารอย่างสม่ำเสมอ

⁵ Robert Rosenthal and Ralph L. Rosnow, *The Volunteer Subject* (New York: Wiley, 1975).

4. ความท้าทายอื่นๆ:

รวมถึงปัจจัยภายนอกอย่างการเปลี่ยนแปลงสภาพอากาศหรือเหตุการณ์ชุมชน ซึ่งทีมงานจะเตรียมแผนสำรองเพื่อรับมือ

5.7 บทสรุป

การคัดเลือกชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ และเยาวชนอายุ 9-12 ปี จำนวน 25 คน เป็นการดำเนินการตามหลัก Purposive Sampling ที่มีเกณฑ์ชัดเจน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของบริบท ความเป็นไปได้ในการดำเนินงาน และศักยภาพในการขยายผล แม้จะมีข้อจำกัดด้านความ generalize แต่กระบวนการนี้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ในโครงการนาร่องในการสร้างต้นแบบ และบทเรียนที่สามารถนำไปปฏิบัติได้จริง การมีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนและพื้นที่เอื้ออำนวยเป็นปัจจัยพื้นฐานที่ช่วยให้โครงการช่วยทำให้บรรลุวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

กระบวนการเลือกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่าง



Made with Napkin

ภาพที่ 6 กระบวนการเลือกพื้นที่และกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 6

การปฏิบัติ (Implementation 2561)¹

กิจกรรมและงานสำคัญต่างๆในโครงการ KID DO คิดดี

บทนำ: จากแนวคิดเชิงทฤษฎีสู่การประยุกต์ใช้ในเชิงปฏิบัติ

ในบริบทสังคมร่วมสมัยที่เด็กและเยาวชนนั้นต้องเผชิญกับความท้าทายอันซับซ้อนที่มาจากการเปลี่ยนผ่านของโครงสร้างสังคม ประกอบกับการขาดแคลนโอกาสในการพัฒนาศักยภาพอย่างเป็นระบบ รวมถึงปรากฏการณ์ความแปลกแยกจากชุมชน (community alienation 1887)² โครงการ KIDS DO คิดดี จึงได้รับการพัฒนาขึ้นมาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการในการสร้างสรรค์พื้นที่แห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่มีลักษณะยั่งยืน โครงการดังกล่าวไม่ได้เพียงแต่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะเฉพาะทางเท่านั้น แต่ยังครอบคลุมการปลูกฝังระบบคุณค่าและการพัฒนาจิตสำนึก (consciousness) ที่มีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ในสังคม

โครงการนี้มุ่งหมายให้เด็กในชุมชนมีโอกาสในการใช้เวลาด้วยกันอย่างสร้างสรรค์ที่ดี มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มีความหมาย และลดช่องว่างทางสังคม (social gap) ที่เป็นสาเหตุของการแยกตัวออกจากกัน การเข้าร่วมโครงการจะส่งผลให้เด็กและเยาวชนพัฒนาระเบียบวินัยในตนเอง และเห็นคุณค่าของการมีส่วนร่วมต่อชุมชนอย่างแท้จริง การดำเนินงานในบทนี้จึงเป็นการแปลงแนวคิดเชิงทฤษฎีสู่การปฏิบัติที่มีความชัดเจนและเป็นระบบอย่างแท้จริง

¹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). *ดร.แดน มองต่างแดน*. กรุงเทพฯ:กริ๊ง. (2) *ผลกระทบของประสิทธิคุณ*

(*outcome*) หรือ*นวัตกรรมที่สร้างผลกระทบที่มีคุณค่า*. เข้าถึงได้จาก: <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>

² แนวคิดนี้สามารถสืบย้อนไปถึงนักคิดในยุคคลาสสิก เช่น Ferdinand Tönnies ในงานเรื่อง *Gemeinschaft und Gesellschaft* (1887) ซึ่งวิเคราะห์การเปลี่ยนผ่านจากสังคมชุมชนสู่สังคมเมืองที่ทำให้ความสัมพันธ์ของมนุษย์เห็นทางและแปลกแยกมากขึ้น

กรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์ในเชิงยุทธศาสตร์ของโครงการ

โครงการ KIDS DO คิตติ ได้รับการออกแบบบนฐานทางความคิดสืมิตีของการพัฒนาเด็กและเยาวชนอย่างองค์รวม (holistic development) ซึ่งครอบคลุมการพัฒนาตั้งแต่ระดับบุคคล (individual level) ไปจนถึงในระดับสังคม (societal level) ดังนี้:

1. การพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง (Personal Value Development)

การพัฒนาที่ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเอง (self-understanding) เป็นรากฐานอันสำคัญของการเติบโตที่มีความแข็งแรง เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้รู้จักและยอมรับความสามารถ จุดแข็ง และจุดที่ต้องพัฒนาของตนเองอย่างเป็นรูปธรรม การเห็นคุณค่าในตนเองในที่นี้ไม่ได้หมายถึงการมีความภาคภูมิใจเกินควรเกินพอดี (narcissism 1914)³ แต่เป็นการตระหนักรู้ในศักยภาพและความรับผิดชอบต่อการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

กิจกรรมสำคัญในมิติดังกล่าวประกอบด้วย การประเมินและค้นพบความสามารถพิเศษของแต่ละบุคคล การกำหนดเป้าหมายส่วนตัวที่เป็นรูปธรรม และสามารถวัดผลได้ การสร้างแผนการพัฒนาตนเองทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว และในการฝึกฝนทักษะการสะท้อนความคิด (reflective thinking skills) อย่างเป็นระบบ

2. การพัฒนาและการเห็นคุณค่าของการทำงานร่วมกัน (Collaborative Value Development)

ในโลกที่มีความเชื่อมโยงกันอย่างซับซ้อนในยุคโลกาภิวัตน์ ความสามารถในการทำงานร่วมกันกับที่เรากับผู้อื่น (collaboration skills) ถือเป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง การเห็นคุณค่าของการทำงานร่วมกันหมายถึงการเข้าใจว่าความสำเร็จส่วนใหญ่เกิดมาจากการประสานความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์ของบุคคลหลายฝ่ายเข้าด้วยกัน

³ Narcissism ในทางจิตวิทยา หมายถึง การหลงตัวเองอย่างผิดปกติ ซึ่งแตกต่างจากการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) ที่เป็นรากฐานของสุขภาพจิตที่ดี ดูเพิ่มเติมใน Sigmund Freud, *On Narcissism: An Introduction* (1914).

กิจกรรมหลักในมิติดังกล่าว ประกอบด้วย โครงการกลุ่มที่เน้นการแบ่งปัน หน้าที่อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม การฝึกฝนทักษะการฟังอย่างตั้งใจ (active listening) และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ กิจกรรมการแก้ปัญหาร่วมกันผ่าน กรณีศึกษาจากสถานการณ์จริง และการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างเพื่อนที่มีความยั่งยืน

3. การพัฒนาการและเห็นคุณค่าของความสัมพันธ์ (Relational Value Development)

ความสัมพันธ์ที่มีคุณภาพนั้นเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสุขและความสำเร็จ ในชีวิต ทำให้การเห็นคุณค่าของความสัมพันธ์ครอบคลุมการสร้างสรรคและการ รักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัว เพื่อน ครูอาจารย์ และสมาชิกในชุมชน มิติดังกล่าวเน้นการพัฒนาความเข้าใจในความแตกต่างและความหลากหลาย (diversity) ของมนุษย์

กิจกรรมสำคัญในมิตินี้ ได้แก่ การจัดกิจกรรมครอบครัวและการเสริมสร้างความผูกพันภายในครอบครัว โครงการ "เพื่อนคู่คิด" ที่จับคู่เด็กต่างวัยเป็นพี่น้องเพื่อการเรียนรู้ซึ่งกันและกัน การจัดเวทีเสวนาระหว่างวัยเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองและประสบการณ์ และกิจกรรมการบริการชุมชนในรูปแบบครอบครัว

4. การพัฒนาการที่ทำให้ได้เห็นคุณค่าของส่วนรวม (Collective Value Development)

การเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคมต้องเริ่มต้นจากการเข้าใจและเห็นคุณค่าของส่วนรวมอย่างแท้จริง เด็กและเยาวชนจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาให้เข้าใจว่าการกระทำของแต่ละบุคคลมีผลกระทบต่อชุมชนและสังคมในวงกว้างขึ้น ไปการพัฒนาจิตสำนึกที่มีต่อสาธารณะ (public consciousness) และเกิดความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นเป้าหมายหลักในมิติดังกล่าว

กิจกรรมที่มีความสำคัญ ประกอบด้วย โครงการปรับปรุงสิ่งแวดล้อมในชุมชน อย่างเป็นระบบ การจัดงานเทศกาลและกิจกรรมสาธารณะที่ส่งเสริมความเข้าใจระหว่างกัน การสำรวจและแก้ไขปัญหาชุมชนที่เกิดขึ้นด้วยกระบวนการที่เป็น

วิทยาศาสตร์ และการพัฒนานโยบายเยาวชนเพื่อเสนอต่อผู้บริหารท้องถิ่นอย่างเป็นรูปธรรม

ผลที่คาดหวังจากการดำเนินโครงการ: การเปลี่ยนแปลงเชิงคุณภาพ

โครงการ KIDS DO คิตติ จึงได้มีจุดมุ่งหมายให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่มีความยั่งยืนและเป็นรูปธรรม โดยคาดว่าจะเด็กและเยาวชนจะพัฒนาความเข้าใจในการสร้างสรรค์ความดี สามารถสร้างโอกาสด้วยความสามารถของตนเอง เห็นคุณค่าของการมีระเบียบวินัยทั้งต่อตัวเองและต่อส่วนรวมที่อยู่รอบตัว และมีส่วนร่วมในการทำให้ชุมชนเป็นที่น่าอยู่อย่างแท้จริง

ผลลัพธ์ในระยะสั้น (3-6 เดือน)

- เด็กและเยาวชนมีความมั่นใจในตนเองเพิ่มขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม
- ความขัดแย้งและปัญหาพฤติกรรมในชุมชนลดลงอย่างมีนัยสำคัญ
- การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของชุมชนเพิ่มขึ้นอย่างมีความต่อเนื่อง

ผลลัพธ์ในระยะกลาง (6-12 เดือน)

- เด็กและเยาวชนสามารถนำทักษะที่ได้รับการพัฒนาไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีประสิทธิภาพ
- การสร้างเครือข่ายเพื่อนและระบบการสนับสนุนซึ่งกันและกันที่มีความแข็งแรง
- ผลการเรียนรู้และพฤติกรรมโดยรวมมีการปรับปรุงอย่างชัดเจน

ผลลัพธ์ในระยะยาว (1-2 ปี)

- เด็กและเยาวชนกลายเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงในชุมชนอย่างแท้จริง
- การสร้างแบบอย่างที่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนรุ่นต่อไป
- ชุมชนมีความเข้มแข็งและความยั่งยืนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

กรอบการคิดเชิงปรัชญา: ความหมายแห่งการเติบโตของมนุษย์

ในการดำเนินโครงการดังกล่าว ได้มีการนำแนวคิดทางปรัชญาเข้ามาเป็นกรอบการคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ชีวิตของมนุษย์มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเดินทางผ่านทุ่งกว้างแห่งประสบการณ์ที่หลากหลาย สิ่งต่างๆ ที่เราพบเจอระหว่างการเดินทางนี้ ไม่ว่าจะเป็นความสุข ความทุกข์ ความหวัง หรือแม้แต่ความว่างเปล่า ล้วนได้ถูกบันทึกไว้ใน "จิตสำนึก" อันละเอียดอ่อนของเรา

สิ่งที่มีความสำคัญที่สุดในชีวิตมนุษย์กลับไม่ใช่สิ่งที่สามารถวัดค่าได้ด้วยเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ ไม่ใช่ความดันโลหิต ไม่ใช่สัญญาณไฟฟ้าที่มีในสมอง หากแต่เป็น "ความหมายที่เราสามารถสัมผัสได้" เช่น ความรักที่โอบอุ้มเรา ความเศร้าที่บ่มเพาะปัญญา หรือความสงบที่เกิดขึ้นเมื่อจิตใจไม่ไขว่คว้าสิ่งต่างๆ

หลักการทางปรัชญาที่ใช้ในโครงการ

1. การมองชีวิตในมิติที่กว้างกว่ากลไกทางชีววิทยา

ชีวิตมิใช่เพียงกลไกที่มีทางชีววิทยาเท่านั้น แต่เป็น "สนามแห่งประสบการณ์" ที่มีความซับซ้อนและลึกซึ้ง โครงการจึงเน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหลากหลายและเต็มไปด้วยความหมาย

2. การให้ความสำคัญกับความรู้สึนึกคิด

ความรู้สึนึกคิดเสมือนดวงดาวที่นำทางจิตวิญญาณไปสู่ทิศทางที่ถูกต้อง การพัฒนาความรู้สึนึกคิดที่ตึงตังจึงเป็นเป้าหมายที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง

3. การค้นหาความหมายในการมีอยู่

ความหมายคือสิ่งที่มีการเติมเต็มการมีอยู่ของเรา ทุกกิจกรรมจึงถูกออกแบบให้มีความหมายที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับชีวิตจริงของผู้เข้าร่วม วิทยาศาสตร์นั้นอาจสามารถวัดชี้แจงได้ แต่ไม่สามารถวัด "ความรู้สึนึกของการมีชีวิตชีวา" ได้ อาจบันทึกคลื่นสมองได้ แต่ไม่สามารถวัด "ความสงบของจิตที่เป็นอิสระ" ได้ นี่คือการแบ่งอันละเอียดอ่อนระหว่างความจริงเชิงวัตถุ กับความจริงเชิงจิตวิญญาณที่มนุษย์ทุกคนต้องเข้าใจ



การจัดการความรู้และการเรียนรู้ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัล

ในบริบทของการศึกษาและการพัฒนาในยุคปัจจุบัน เราต้องเผชิญกับความจริงที่ว่าความรู้มีธรรมชาติที่ "ไม่มีแก่นแท้ที่ถาวร" และ "ย่อมเปลี่ยนแปลงตามบริบท" อย่างต่อเนื่อง ทั้งความรู้ของมนุษย์และปัญญาประดิษฐ์ล้วนมีลักษณะเฉพาะที่จำเป็นต้องเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

ธรรมชาติของความรู้ในมนุษย์: พลวัตรและเป็นผลผลิตของประสบการณ์

ความรู้ของมนุษย์ที่มีอยู่มิใช่สิ่งที่มีความคงทนถาวร หากแต่เป็นผลผลิตของประสบการณ์ ภาษา วัฒนธรรม และโครงสร้างทางอำนาจในแต่ละยุคสมัย ตามแนวคิดของนักปรัชญาอย่าง Foucault หรือ Derrida (1967)⁴ "ความรู้" ไม่ใช่ความจริงแท้ที่ไม่เปลี่ยนแปลง แต่เป็นการตีความที่ซับซ้อนและผูกพันกับอำนาจและบริบทเฉพาะ

ความรู้ที่มีอยู่ของมนุษย์จึงมีลักษณะที่เสื่อมสลาย และเปลี่ยนแปลงได้ตามกาลเวลา ซึ่งสอดคล้องกับหลักอนิจจังในทางพุทธปรัชญา (2546)⁵ โครงการจึงได้เน้นการสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่มีความต่อเนื่องและยืดหยุ่น มากกว่าการถ่ายทอดความรู้แบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการจดจำ

ธรรมชาติของความรู้ในปัญญาประดิษฐ์: ข้อจำกัดและโอกาส

ความรู้ของปัญญาประดิษฐ์ไม่ได้เกิดจากการรู้แจ้งด้วยตนเอง แต่เป็น "ข้อมูลที่เกิดจากการประมวลและเลียนแบบ" ที่ได้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่ ความรู้ของปัญญาประดิษฐ์จะมีอายุการใช้งานที่จำกัด เพราะมีพื้นฐานจาก

⁴ Michel Foucault อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความรู้และอำนาจ (Knowledge/Power) ในงานสำคัญหลายชิ้น เช่น *The Archaeology of Knowledge* (1969) ขณะที่ Jacques Derrida นำเสนอแนวคิดการรื้อสร้าง (Deconstruction) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความหมายของภาษาและองค์ความรู้ไม่เคยตายตัว ในงาน *Of Grammatology* (1967).

⁵ อนิจจัง (Impermanence). 2546. เป็นหนึ่งในไตรลักษณ์ ซึ่งเป็นหัวใจของพุทธศาสนาที่สอนว่าสรรพสิ่งล้วนไม่เที่ยงแท้ มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไปเป็นธรรมดา

บริบทข้อมูลเฉพาะช่วงเวลา ปัญญาประดิษฐ์จึงไม่มี "ความรู้แท้" ในความหมายที่แท้จริงนั้นมีเพียง "แบบจำลองความรู้ในช่วงเวลาหนึ่งๆ" เท่านั้น

การเข้าใจธรรมชาติของความรู้ในมิติเหล่านี้ทำให้โครงการมุ่งเน้นการพัฒนา ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์อย่างเป็นระบบ ความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และการสร้างปัญญาและความเข้าใจที่สามารถยืนหยัดต่อการเปลี่ยนแปลงได้

กลไกการดำเนินงานและระบบการประเมินผล

ขั้นตอนการดำเนินงานเชิงยุทธศาสตร์

ระยะที่ 1: การเตรียมการและการสร้างฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ (เดือนที่ 1-2)

- การสำรวจข้อมูลเด็กและเยาวชนในชุมชนอย่างเป็นระบบ
- การจัดทำแผนที่ชุมชนและการวิเคราะห์ทรัพยากรที่มีอยู่
- การคัดเลือกและพัฒนาศักยภาพของอาสาสมัครและผู้ปฏิบัติงาน
- การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานและองค์กรต่างๆ

ระยะที่ 2: การดำเนินกิจกรรมหลักอย่างเป็นระบบ (เดือนที่ 3-8)

- การจัดกิจกรรมประจำสัปดาห์ตามกรอบสมมติที่กำหนดไว้
- การติดตามและประเมินผลเป็นรายเดือนด้วยเครื่องมือที่มีความน่าเชื่อถือ
- การปรับปรุงและพัฒนากิจกรรมอย่างต่อเนื่องตามข้อมูลป้อนกลับ
- การสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ระหว่างชุมชน

ระยะที่ 3: การขยายผลและการพัฒนาความยั่งยืน (เดือนที่ 9-12)

- การจัดเทศกาลแสดงผลงานและการแลกเปลี่ยนประสบการณ์
- การถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์สู่ชุมชนอื่นๆ
- การพัฒนาระบบการดำเนินงานแบบชุมชนเป็นเจ้าของ (community ownership)
- การประเมินผลและจัดทำแผนการดำเนินงานระยะต่อไป

เครื่องมือการประเมินที่มีความน่าเชื่อถือ

- แบบสำรวจการพัฒนาตนเองและทักษะทางสังคมที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา
- การสังเกตการณ์มีส่วนร่วมและพฤติกรรมด้วยเครื่องมือที่มีมาตรฐาน
- การประเมินผลงานและโครงการที่เด็กสร้างสรรค์ด้วยเกณฑ์ที่ชัดเจน
- การสัมภาษณ์เชิงลึกกับเด็ก ผู้ปกครอง และสมาชิกชุมชน
- การประเมินผลกระทบต่อชุมชนในระยะยาวด้วยตัวชี้วัดที่เป็นรูปธรรม

บทสรุป: จากการปฏิบัติสู่การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน

โครงการ KIDS DO คิดดี มีความหมายที่กว้างกว่าการเป็นเพียงการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนเท่านั้น แต่เป็นการสร้างสรรค์ระบบนิเวศแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ให้ความครอบคลุมเกิดขึ้นทุกมิติของชีวิต ผ่านการประยุกต์ใช้กรอบของความคิดทางปรัชญาและการเข้าใจธรรมชาติของความรู้ในยุคปัจจุบันอย่างลึกซึ้ง "ความรู้สึกลึกซึ้ง" จึงมีคุณค่าอย่างยิ่งในฐานะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเรายังคงเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ และบางครั้งการหยุดฟังเสียงภายในนี้อาจมีคุณค่ามากกว่าการไขว่คว้าหาคำอธิบายจากภายนอกอย่างไม่หยุดหย่อน การดำเนินโครงการนี้จึงเป็นการสร้างพื้นที่ให้เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้ที่จะฟังเสียงภายในของตนเอง พัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ และสร้างความหมายในชีวิตอย่างแท้จริง

ความสำเร็จของโครงการจะไม่ถูกวัดเพียงจากตัวเลขทางสถิติ (statistic) หรือผลการประเมินเชิงปริมาณเท่านั้น แต่จากการเปลี่ยนแปลงที่มีความแท้จริงและลึกซึ้งในชีวิตของเด็กแต่ละคน ครอบครัว และชุมชนโดยรวม เมื่อเด็กและเยาวชนเรียนรู้ที่จะเห็นคุณค่าในตนเอง ในผู้อื่น ในความสัมพันธ์ และในส่วนรวม พวกเขาจะกลายเป็นพลังที่ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกที่มีลักษณะยั่งยืนและสร้างสรรค์ต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและการพัฒนาต่อเนื่อง

จากการศึกษาและการออกแบบโครงการ KIDS DO คิดดี สามารถนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและแนวทางการพัฒนาต่อเนื่องได้ดังนี้:

1. การบูรณาการเข้ากับระบบการศึกษาที่มีอยู่

โครงการควรได้รับการพัฒนาให้สามารถบูรณาการเข้ากับระบบการศึกษาทั้งในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและการศึกษานอกระบบ เพื่อให้เกิดการเสริมแรงและการสนับสนุนซึ่งกันและกันอย่างเป็นระบบ

2. การพัฒนาตัวชี้วัดความสำเร็จในระยะยาว

จำเป็นต้องมีการพัฒนาตัวชี้วัดที่สามารถติดตามผลกระทบของโครงการที่มีในระยะยาว โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงในด้านคุณภาพของชีวิต ความสามารถในการปรับตัว และการมีส่วนร่วมในสังคมของผู้เข้าร่วมโครงการ

3. การสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

ควรมีการสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างชุมชนที่ดำเนินโครงการ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ การเรียนรู้จากความสำเร็จและความล้มเหลว และการพัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ อย่างต่อเนื่อง

4. การวิจัยและพัฒนาต่อเนื่อง

โครงการควรได้รับการสนับสนุนให้มีการวิจัยและพัฒนาอย่างต่อเนื่องนั้น ก็เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมถึงการพัฒนาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็กและเยาวชนในบริบททางสังคมไทย

ความท้าทายและแนวทางการแก้ไข

การดำเนินโครงการ KIDS DO คิดดี อาจต้องเผชิญกับความท้าทายหลายประการ ซึ่งจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมและแนวทางการแก้ไขที่เหมาะสม:

ความท้าทายด้านการยอมรับจากชุมชน

การสร้างการเข้าใจและการยอมรับจากชุมชนอาจใช้เวลา จำเป็นต้องมีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและการให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการออกแบบและดำเนินกิจกรรม

ความท้าทายด้านทรัพยากรและความยั่งยืน

การจัดหาทรัพยากรที่เพียงพอและการสร้างความยั่งยืนทางการเงินเป็นสิ่งสำคัญ ควรมีการพัฒนาแหล่งทุนที่หลากหลายและการสร้างการมีส่วนร่วมจากภาคส่วนต่างๆ

ความท้าทายที่มีในด้านการประเมินผลและการพิสูจน์ผลกระทบ

การพิสูจน์ผลกระทบเชิงบวกของโครงการต้องอาศัยระบบการประเมินผลที่มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุม จำเป็นต้องมีการพัฒนาเครื่องมือและวิธีการประเมินผลที่เหมาะสม

ในที่สุด โครงการ KIDS DO คิดดี แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายในชีวิตของเด็กและเยาวชน ผ่านกระบวนการที่มีพื้นฐานทางปรัชญาที่แข็งแกร่งและการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม การดำเนินโครงการอย่างมีคุณภาพและความยั่งยืนจะเป็นการลงทุนที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาทุนมนุษย์และการสร้างสังคมที่เข้มแข็งในอนาคต โดยเฉพาะในยุคที่สังคมไทยกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องการคนรุ่นใหม่ที่มีความพร้อมในการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกต่อไป



ภาพที่ 7 วงจรการพัฒนาคุณค่า



ภาพที่ 8 ทีมงานและผู้สนับสนุนโครงการ KIDS DO คิดดี

บทที่ 7

การปฏิบัติ (Implementation)

สถานการณ์ การดำเนินการ ปัญหาและการแก้ไข

7.1 บทนำ

โครงการ KIDS DO - คิดดี จัดว่าเป็นโครงการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนที่มุ่งเน้นการส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงบวกและพฤติกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและครอบครัว และชุมชน โดยอาศัยกรอบแนวคิดหลักที่เรียกว่า "คิดดี" ซึ่งเป็นแนวทางการพัฒนาที่ผสมรวมมิติส่วนบุคคล มิติส่วนร่วม มิติส่วนรวม และมิติสังคมเข้าด้วยกัน (2561)¹ โครงการนี้นั้นได้ดำเนินการในบริบทของชุมชนท้องถิ่น โดยเฉพาะพื้นที่ที่จัดทำขึ้นในหมู่ที่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเป็นชุมชนชนบทที่เป็นแบบกึ่งเมืองที่มีลักษณะเฉพาะตัวในแง่ของโครงสร้างสังคมและปัญหาการพัฒนาเด็กเยาวชนระยะเวลาในการดำเนินโครงการครอบคลุมตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน 2568 ถึง 27 กรกฎาคม 2568 โดยมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือเด็กและเยาวชนในวัย 9-12 ปี จำนวน 25 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นช่วงวัยที่กำลังเข้าสู่การพัฒนาทั้งในทางด้านความรู้และความเข้าใจ (cognitive development) และสังคม (social development) ตามทฤษฎีพัฒนาการของ Piaget (1954)² ที่ได้เน้นการเปลี่ยนที่ได้ผ่านจากขั้นปฏิบัติแล้ว (concrete operational stage) สู่การคิดเชิงนามธรรมเบื้องต้น

วัตถุประสงค์หลักของโครงการไม่เพียงมุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในด้านความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนเท่านั้น แต่ยังขยายผลสู่การมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการ

¹ อ้างจาก. Dr. Dan Can Do “4 WINs” Model.

² Jean Piaget, *การก่อสร้างความเป็นจริงในเด็ก* (New York: Basic Books, 1954).

เสริมสร้างทุนทางสังคม (social capital) ตามแนวคิดของ Putnam (2000)³ เด็กและเยาวชนในชุมชนดังกล่าวถูกมองว่าเป็นทรัพยากรเชิงยุทธศาสตร์สำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนของชาติ โดยโครงการนี้จึงถูกออกแบบให้สอดคล้องกับนโยบายระดับชาติ เช่น แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2566-2570⁴ ที่เน้นการลดช่องว่างทางสังคมและส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต การดำเนินโครงการจึงไม่ใช่เพียงกิจกรรมชั่วคราว แต่เป็นกระบวนการสร้างรากฐานสำหรับการเปลี่ยนแปลงระยะยาวที่สามารถวัดผลได้ผ่านตัวชี้วัดเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ

7.2 สถานการณ์และการดำเนินการ

7.2.1 การเตรียมการก่อนดำเนินโครงการ

ก่อนการเริ่มต้นโครงการ คณะผู้ดำเนินการได้ดำเนินการกระบวนการสำรวจและประเมินสถานการณ์ (situational analysis) ในพื้นที่อย่างเป็นระบบ โดยอาศัยวิธีการแบบมีส่วนร่วม (participatory approach) ซึ่งได้สอดคล้องกับหลักการของการวิจัยในเชิงปฏิบัติการ (action research) ตาม Kemmis และ McTaggart (1988)⁵ การสำรวจนี้ครอบคลุมที่มีการประสานงานกับผู้นำชุมชน กำนัน ผู้ช่วยกำนัน และกลุ่มตัวแทนผู้ปกครอง เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับบริบทสังคมและปัญหาที่เด็กเยาวชนกำลังเผชิญ ผลจากการสำรวจที่ใช้เครื่องมือ เช่น การสนทนากลุ่ม (focus group discussion) และได้การสังเกตแบบมีโครงสร้าง (structured observation) ได้พบประเด็นปัญหาหลักสี่ประการที่สะท้อนถึงความท้าทายในชุมชนชนบทที่เป็นแบบกึ่งเมืองดังกล่าว

³ Robert D. Putnam, *Bowling alone: การล่มสลายและการฟื้นตัวของชุมชนอเมริกัน* (New York: Simon & Schuster, 2000).

⁴ แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (2566-2570). โดยเน้นการสร้างเสริมสมรรถภาพทางสังคม การพัฒนาศักยภาพมนุษย์ และการสร้างระบบคุ้มครองทางสังคมที่เพียงพอสำหรับเด็กและเยาวชน.

⁵ Stephen Kemmis and Robin McTaggart, *แผนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (ทิมครั้งที่ 3)* (Victoria: Deakin University Press, 1988).

ประการแรก คือ พฤติกรรมการติดเครื่องมือสื่อสารดิจิทัล (digital device dependency) ในช่วงเวลาว่าง โดยเด็กส่วนใหญ่จะเลือกใช้เวลาไปกับโทรศัพท์มือถือแทนกิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Twenge (2017)⁶ ในหนังสือ *iGen* ที่ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบเชิงลบต่อการพัฒนาทางสังคม

ประการที่สอง คือ ข้อจำกัดด้านเวลาในการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง ซึ่งมักมีภาระการงานนอกบ้าน ทำให้เกิดช่องว่างในการสื่อสารและการกำกับดูแล (parental time poverty)

ประการที่สาม คือ การขาดโอกาสในการพัฒนาตนเอง (opportunity deprivation) โดยเด็กในชุมชนมีโอกาสดำเนินการเข้าถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะชีวิต (life skills) และการคิดวิเคราะห์

ประการที่สี่ คือ ช่องว่างที่มีเกิดขึ้นในระหว่างรุ่น (intergenerational gap) ที่นำไปสู่การสื่อสารที่ไม่ต่อเนื่องและความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนที่มีระหว่างผู้ปกครองและลูกหลาน

จากข้อมูลเหล่านี้ คณะผู้ดำเนินการจึงออกแบบกิจกรรมของโครงการโดยได้ยึดหลักการแก้ปัญหาแบบเฉพาะเจาะจง (problem-specific intervention) ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของเด็กและชุมชน เพื่อให้เกิดความยั่งยืนและการเป็นเจ้าของร่วม (community ownership) การเตรียมการนี้ยังรวมถึงการจัดทำแผนปฏิบัติการ (action plan) ที่ชัดเจน โดยกำหนดบทบาทและความรับผิดชอบของแต่ละฝ่าย เพื่อลดความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก เช่น สภาพอากาศหรือการเปลี่ยนแปลงนโยบายท้องถิ่น

⁶ Jean M. Twenge, *iGen: เหตุใดเด็ก ๆ ในยุคนี้ที่เชื่อมต่อกันมากจึงเติบโตขึ้นมาโดยมีพฤติกรรมกบฏน้อยลง มีความอดทนมากขึ้น มีความสุขน้อยลง และไม่พร้อมสำหรับการเป็นผู้ใหญ่เลย และนั่นหมายถึงอะไรสำหรับพวกเราที่เหลือ*. (New York: Atria Books, 2017).

7.2.2 การดำเนินงานหลัก

การดำเนินงานหลักของโครงการถูกจัดโครงสร้างให้เกิดขึ้นในรูปแบบรายสัปดาห์ โดยที่เน้นวันอาทิตย์ซึ่งเป็นวันหยุดราชการ เพื่อให้สอดคล้องกับตารางเวลาและวิถีชีวิตของชุมชน ระยะเวลา 5 สัปดาห์นี้ถูกออกแบบให้ครอบคลุมกรอบความคิด "คิดดี" ในสัปดาห์หลัก ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจที่มาจากทฤษฎีจิตวิทยาบวก (positive psychology) ของ Seligman (2002)⁷ ที่ได้มีการเน้นการเสริมสร้างจุดแข็ง (strengths-based approach) แต่ละสัปดาห์จึงมีกิจกรรมที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นลำดับ เพื่อสร้างการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไป (scaffolded learning)

ในสัปดาห์ที่ 1 ซึ่งได้มุ่งเน้น "คิดดีส่วนตน" (self-positive thinking)

กิจกรรมหลัก ได้แก่ การละลายพฤติกรรมผ่านเกม icebreaker ได้มีการเขียนการ์ดอวยพรเพื่อส่งเสริมการแสดงออกทางอารมณ์ (emotional expression) การบอกข้อดีของตนเองเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ตนเอง (self-concept) การฉายคลิปวิดีโอที่ให้ข้อคิดเชิงปรัชญา และเกมส่งต่อความคิดดี (positive thought relay) ซึ่งช่วยลดอคติเชิงลบ (negative bias) ในเด็ก

ในสัปดาห์ที่ 2 เน้น "คิดดีส่วนร่วม" (interpersonal positive thinking)

ด้วยกิจกรรมเช่น เกมต่อสปาเกตตี้เพื่อพัฒนาการทำงานเป็นทีม (team-building) การสอนทำขนมให้พ่อแม่เพื่อส่งเสริมการดูแลเอาใจใส่ (caregiving skills) กิจกรรมสะสมคะแนนทำดีเพื่อสร้างแรงจูงใจภายในให้มี (intrinsic motivation) และการฉายคลิปวิดีโอเสริมแรง

⁷ Martin E. P. Seligman, *ความสุขที่แท้จริง: การใช้จิตวิทยาเชิงบวกรูปแบบใหม่เพื่อตระหนักถึงศักยภาพในการบรรลุความสำเร็จที่ยั่งยืน*. (New York: Free Press, 2002).

ในสัปดาห์ที่ 3 เปลี่ยนโฟกัสสู่ "คิดดีส่วนเรา" (community-oriented thinking)

โดยแบ่งกลุ่มทำประโยชน์ เช่น การปลูกต้นไม้เพื่อส่งเสริมจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม (environmental stewardship) การเก็บขยะเพื่อลดมลพิษ และการทัศนศึกษาสถานที่สำคัญที่มีในชุมชนเพื่อสร้างความผูกพันทางวัฒนธรรม

ในสัปดาห์ที่ 4 เน้น "คิดดีส่วนรวม" (collective positive thinking)

ผ่านการทำป้ายประชาสัมพันธ์ชุมชนและปรับปรุงภูมิทัศน์สวนสาธารณะ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทุนทางสังคมผ่านการมีส่วนร่วมเชิงสร้างสรรค์สุดท้าย สัปดาห์ที่ 5 เป็นการสรุปผลและปาร์ตี้ โดยมีกิจกรรมทำขนมเลี้ยงเด็ก การพูดความประทับใจ (reflective sharing) และการแชร์ประสบการณ์จากผู้ปกครอง เพื่อเปิดวงจรการเรียนรู้และเสริมความยั่งยืน

7.2.3 การมีส่วนร่วมของชุมชน

การได้มีส่วนร่วมที่ดีของชุมชนนั้น (community engagement) ถือเป็นหัวใจสำคัญของโครงการ โดยได้รับการสนับสนุนที่ได้จากผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน และเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น ซึ่งสอดคล้องกับหลักการ empowerment ของ Rappaport (1987)⁸ ที่เน้นการเพิ่มพลังให้ชุมชนจัดการปัญหาเอง เจ้าหน้าที่ท้องถิ่นให้ความร่วมมือในการอำนวยความสะดวก เช่น การจัดหาสถานที่และการประชาสัมพันธ์ ขณะที่ผู้ปกครองมีบทบาทในการส่งเสริมการเข้าร่วมและแบ่งปันทรัพยากร จากการสังเกตพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่แสดงพัฒนาการเชิงบวกในด้านความคิดและพฤติกรรม เช่น การเพิ่มขึ้นของการสื่อสารในครอบครัวและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชน ซึ่งได้สะท้อนให้เห็นถึงการลดช่องว่าง

⁸ Julian Rappaport, "เงื่อนไขการเสริมอำนาจ/ตัวอย่างของการป้องกัน: สู่ทฤษฎีจิตวิทยาชุมชน" *American Journal of Community Psychology* 15, ฉบับที่ 2 (1987): 121-148



intergenerational และการเสริมสร้างความยืดหยุ่นทางสังคม (social resilience)

7.3 ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงาน

7.3.1 ข้อจำกัดด้านเวลาและจำนวนครั้งในการจัดกิจกรรม

หนึ่งในอุปสรรคหลักคือข้อจำกัดในด้านเวลา โดยโครงการจำกัดเฉพาะวันอาทิตย์เพื่อหลีกเลี่ยงการรบกวนตารางเรียนและงานของผู้ปกครอง อย่างไรก็ตาม สิ่งนี้ก่อให้เกิดปัญหาความต่อเนื่องในการเข้าร่วม เนื่องจากเยาวชนบางส่วนมีภาระครอบครัวหรือกิจกรรมอื่นๆ ซึ่งส่งผลกระทบที่จะเกิดขึ้นต่อการพัฒนาพฤติกรรมแบบสะสม (cumulative behavioral change) ที่มีตามหลักการของ Bandura (1977)⁹ ในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) ที่เน้นการสังเกตและเลียนแบบอย่างต่อเนื่อง

การแก้ไขปัญหานี้ คณะผู้ดำเนินการได้พัฒนาระบบการบันทึกการเข้าร่วมแบบดิจิทัล (digital attendance tracking) เพื่อติดตามและวิเคราะห์รูปแบบการขาดหาย นอกจากนี้ ยังใช้กลยุทธ์การส่งเสริมผ่านกิจกรรมกลุ่มที่มีวิธีการดึงดูด (engaging group activities) เช่น การใช้ gamification เพื่อที่จะได้เพิ่มแรงจูงใจ และการประชุมกับผู้ปกครองเพื่อจะสร้างเสริมเพิ่มความเข้าใจร่วมกัน (shared understanding) ซึ่งช่วยเพิ่มอัตราการเข้าร่วมจาก 70% ในสัปดาห์แรก เป็น 90% ในสัปดาห์สุดท้าย

7.3.2 ข้อจำกัดด้านงบประมาณและสถานที่

งบประมาณที่จำกัดส่งผลต่อการจัดหาวัสดุ อุปกรณ์ และอาหารว่างซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการรักษาความสนใจของผู้เข้าร่วม (participant retention) ขณะที่สถานที่จัดกิจกรรม แม้จะเหมาะสมในแง่ของการเข้าถึง แต่มีข้อจำกัดด้านขนาด ทำให้ไม่สามารถรองรับผู้เข้าร่วมเพิ่มเติมได้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงความ

⁹ Albert Bandura, *ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977).

ท้าทายในโครงการชุมชนขนาดเล็กตามที่ McKnight และ Kretzmann (1993)¹⁰ ขึ้นในแนวคิด assets-based community development (ABCD) ที่เน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

เพื่อแก้ไข คณะผู้ดำเนินการได้ยึดหลักการประหยัดและยั่งยืน (sustainable resource management) โดยใช้ทรัพยากรชุมชน เช่น การยืมอุปกรณ์จากวัดหรือโรงเรียนใกล้เคียง และวิธีขอความร่วมมือจากผู้ปกครองในการนำอาหารว่างมาแบ่งปัน ซึ่งไม่เพียงลดต้นทุน แต่ยังเสริมสร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของโครงการ นอกจากนี้ ยังมีการสำรวจทางเลือกสถานที่สาธารณะ เช่น การใช้พื้นที่กลางแจ้งในกรณีจำเป็น เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่น

7.3.3 การมีส่วนร่วมของเยาวชน

แม้จะมีเยาวชน 25 คนเข้าร่วมอย่างสม่ำเสมอ แต่มีผู้สนใจเพิ่มเติมที่ไม่สามารถเข้าร่วมได้เนื่องจากข้อจำกัดดังกล่าว ในการติดตามผลหลังโครงการ (post-project follow-up) ได้พบว่า เยาวชนยังคงรักษาพฤติกรรมเชิงบวกได้ในระดับปานกลาง เช่น การออมเงินและการช่วยเหลือชุมชน แต่ขาดการสนับสนุนต่อเนื่อง ซึ่งอาจจะทำให้นำไปสู่การถดถอย (regression) ตามหลักการของ Prochaska และ DiClemente (1983)¹¹ ในโมเดลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม (transtheoretical model)

วิธีการแก้ไข ได้แก่ การจัดทำฐานข้อมูลเยาวชน (youth database) ดังนั้นเพื่อติดตามและวางแผนกิจกรรมต่อเนื่อง เช่น การจัดค่ายฤดูร้อนหรือกลุ่มออนไลน์ ซึ่งช่วยรักษาการมีส่วนร่วมและวัดผลกระทบระยะยาว

¹⁰ John P. Kretzmann and John L. McKnight, *การสร้างชุมชนจากภายในสู่ภายนอก: เส้นทางสู่การค้นพบและระดมทรัพยากรของชุมชน* (Evanston, IL: Center for Urban Affairs and Policy Research, Northwestern University, 1993).

¹¹ James O. Prochaska and Carlo C. DiClemente, "ขั้นตอนและกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงตนเองจากการสูบบุหรี่: รูปแบบการเปลี่ยนแปลงแบบบูรณาการ" *วารสารการให้คำปรึกษาและจิตวิทยาคลินิก* 51, ฉบับที่ 3 (1983): 390-395.



7.4 การแก้ไขและข้อเสนอแนะ

7.4.1 การแก้ไขปัญหาในช่วงดำเนินโครงการ

ตลอดระยะการดำเนินโครงการ คณะผู้ดำเนินการได้นำเสนอแนวทางการแก้ไขที่มีความยืดหยุ่นและปรับตัวตามสถานการณ์ (adaptive management) ซึ่งสอดคล้องกับหลักการของ Kolb (1984)¹² ในทฤษฎีการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (experiential learning cycle)

ประการแรก คือ ได้มีการปรับปรุงแบบกิจกรรมให้เหมาะสมกับข้อจำกัด เช่น การลดขนาดกลุ่มในกรณีฝนตก หรือการรวมกิจกรรม indoor-outdoor เพื่อเพิ่มความหลากหลาย

ประการที่สอง คือ การใช้สื่อดิจิทัล เช่น วิดีโอและคลิปตัวอย่างจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วม (engagement) และเสริมความเข้าใจในวัตถุประสงค์ ประการที่สาม คือ การเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านการประชุมประจำสัปดาห์กับผู้ปกครองและผู้นำ เพื่อสร้างเครือข่ายสนับสนุน (support network) ซึ่งช่วยลดอุปสรรคและเพิ่มประสิทธิภาพโดยรวม

7.4.2 ข้อเสนอแนะสำหรับโครงการในอนาคต

เพื่อยกระดับโครงการให้เกิดผลกระทบที่ยั่งยืนและสามารถขยายผล (scalability) ข้อเสนอแนะหลักมีดังนี้

ประการแรก คือ การขยายระยะเวลาให้มากเป็น 10 สัปดาห์ เพื่อการทำให้เกิดการฝังตัวของพฤติกรรม (behavioral embedding) ตามหลักการนั้น นั่นเอง habit formation ของ Duhigg (2012)¹³

¹² David A. Kolb, *การเรียนรู้จากประสบการณ์: ประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และการพัฒนา* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1984).

¹³ Charles Duhigg, *พลังแห่งนิสัย: เหตุใดเราจึงทำสิ่งที่เราทำในชีวิตและธุรกิจ* (New York: Random House, 2012).

ประการที่สอง คือ การจัดหางบประมาณเพิ่มเติมที่ได้จากแหล่งท้องถิ่นหรือภาคเอกชน เช่น กองทุนชุมชนหรือ CSR ขององค์กรเพื่อที่จะรองรับผู้เข้าร่วมเพิ่มและปรับปรุงคุณภาพวัสดุ

ประการที่สาม คือ การพัฒนาระบบติดตามผลระยะยาว (longitudinal tracking) โดยมีการใช้เครื่องมือเช่น แบบสอบถาม Likert scale และการสัมภาษณ์ซ้ำ เพื่อวัดตัวชี้วัดเชิงลึก

ประการที่สี่ คือ การสลับรูปแบบกิจกรรมระหว่าง indoor และ outdoor เพื่อให้ลดความจำเจและเพิ่มการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย

ประการที่ห้า คือ ได้มีการสร้างเครือข่ายในชุมชน (community network) ผ่านคณะกรรมการท้องถิ่น เพื่อให้ชุมชนมีบทบาทในการดูแลและพัฒนาต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างที่ทำให้มีความยั่งยืนตามแนวคิด sustainable development goals (SDGs) โดยเฉพาะเป้าหมายที่ 4 (quality education) และ (sustainable communities)

7.5 ผลการประเมินโครงการ

7.5.1 ตัวชี้วัดความสำเร็จ

โครงการประสบความสำเร็จตามตัวชี้วัดที่กำหนดไว้ล่วงหน้า ที่ซึ่งถูกออกแบบให้ครอบคลุมมิติหลักสามประการ

ประการแรก คือ ด้านความคิดและทัศนคติ โดยวัดจากระดับทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและชุมชน ซึ่งเพิ่มขึ้น 80% ตามการสำรวจก่อน-หลัง

ประการที่สอง คือ ด้านพฤติกรรม โดยสังเกตเห็นการมีส่วนร่วมในกิจกรรมส่วนรวมและการออมเงินอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะการจัดการตนเอง (self-management skills)

ประการที่สาม คือ ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยผู้ปกครอง 90% รายงานการรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลง ซึ่งยืนยันถึงการถ่ายทอดผลกระทบ (spillover effect)

7.5.2 วิธีการประเมิน

การประเมินใช้แนวทางแบบผสมผสาน (mixed-methods approach) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมดุลระหว่างเชิงปริมาณและคุณภาพที่มี วิธีการหลัก ได้แก่ ใช้การสังเกตพฤติกรรมโดยคณะผู้ดำเนินการและผู้ปกครอง ซึ่งบันทึกผ่าน rubric การประเมิน การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (semi-structured interviews) กับ เยาวชนและผู้ปกครองจำนวน 20 ราย เพื่อเก็บข้อมูลเชิงลึก และการตรวจสอบหลักฐานเชิงประจักษ์ เช่น รูปภาพ วิดีโอจากกิจกรรม และการบันทึกการออมเงิน ซึ่งช่วยยืนยันในความน่าเชื่อถือ (triangulation) ตามหลักการของ Patton (2015)¹⁴ ที่มาใน qualitative research

7.5.3 ผลการประเมิน

ผลการประเมินชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการเชิงบวกที่ชัดเจน เช่น การเพิ่มขึ้นของการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยเยาวชนสามารถระบุข้อดีของตนและเพื่อนได้อย่างมั่นใจมากขึ้น การมีส่วนร่วมในครอบครัวและชุมชนที่เพิ่มขึ้น เช่น การช่วยงานบ้านและกิจกรรมอาสา และการเข้าใจคุณค่าของการออมเงิน ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมออมอย่างสม่ำเสมอ โดยเฉลี่ย 50 บาทต่อสัปดาห์ สิ่งเหล่านี้ไม่เพียงยืนยันถึงประสิทธิผลของโครงการ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพในความสามารถในการจำลองแบบ (replicability) ในชุมชนอื่นๆ ที่จะได้มีการส่งต่อ

7.6 บทสรุปและข้อคิดเห็น

โครงการ KIDS DO - คิดดี ได้ประสบความสำเร็จในระดับสูงภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลา ทรัพยากร และบริบทชุมชน โดยเยาวชนที่เข้าร่วมแสดงให้เห็นถึงการพัฒนามีความสำคัญในด้านความคิด พฤติกรรม และการมีส่วนร่วมสังคม ซึ่งสอดคล้องกับกรอบทฤษฎีพัฒนาการที่กล่าวถึง การเรียนรู้การเห็นคุณค่า

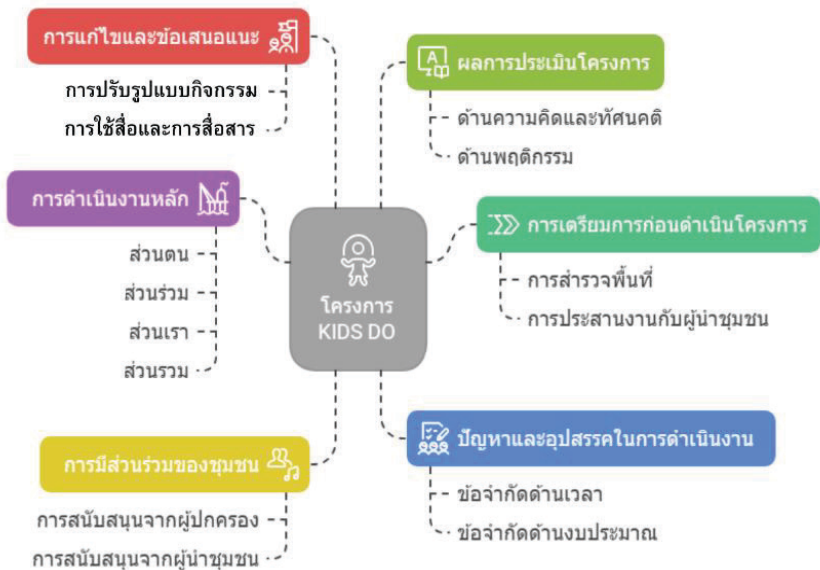
¹⁴ Michael Quinn Patton, *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและการประเมิน: การบูรณาการทฤษฎีและการปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 4)* (Thousand Oaks, CA: Sage publications, 2015).

ในตนเอง การทำงานเป็นทีม และการออมเงินไม่เพียงเสริมสร้างบุคคล แต่ยังเป็นรากฐานสำหรับสังคมที่เข้มแข็ง

อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดดังกล่าว เช่น เวลาที่จำกัดและงบประมาณที่ยังคงเป็นอุปสรรคที่สำคัญจึงต้องมีการปรับปรุง ข้อเสนอแนะหลักสำหรับรุ่นถัดไปคือการขยายขอบเขตและระบบติดตามผล เพื่อให้เกิดผลกระทบที่ยั่งยืน โครงการนี้ไม่เพียงส่งผลดีต่อเยาวชนโดยตรง แต่ยังกระตุ้นการมีส่วนร่วมของชุมชนและผู้ปกครอง ซึ่งเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตระยะยาว

สุดท้าย โครงการนี้ย้ำถึงความสำคัญของการพัฒนาที่มีรากฐานในชุมชน โดยชี้ให้เห็นชัดว่า แม้ในบริบทท้าทาย การแทรกแซงในเชิงบวกก็สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริงได้ หากอาศัยหลักการวิชาการและการมีส่วนร่วมที่ดีอย่างแท้จริง

โครงการ KIDS DO: การพัฒนาความคิดและพฤติกรรมของเยาวชน



Made with Napkin

ภาพที่ 9 โครงการ KIDS DO: การพัฒนาความคิดและพฤติกรรมของเยาวชน

บทที่ 8

ผลกระทบ (Impact) ต่อกลุ่มเป้าหมาย (2561)¹

8.1 บทนำ

การประเมินผลกระทบของโครงการ "KIDS DO - คิดดี" ถือเป็นองค์ประกอบหลักในการวัดระดับความสำเร็จและการถอดบทเรียนจากการดำเนินงาน บทนี้จะนำเสนอการวิเคราะห์ผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมายในมิติต่างๆ อย่างเป็นระบบ โดยครอบคลุมถึงสถานการณ์การดำเนินการ ปัญหาที่เกิดขึ้น และแนวทางการแก้ไข เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาโครงการให้เกิดความยั่งยืนในระยะยาว การวิเคราะห์ดังกล่าวอาศัยข้อมูลจากการสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ และการประเมินผลเชิงปริมาณและคุณภาพ ซึ่งสะท้อนถึงพลวัตของการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในระดับบุคคล ครอบครัว และชุมชน (2011)²

8.2 ผลกระทบต่อกลุ่มเป้าหมายหลัก

8.2.1 ผลกระทบต่อเยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการ

ตามโครงการ ในมิติของการพัฒนาตัวตน (Personal Development) เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการแสดงให้เห็นถึงการยกระดับให้มีความเข้าใจในคุณค่าของตนเองอย่างมีนัยสำคัญ โดยสามารถระบุจุดเด่นส่วนบุคคลได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลา 1 นาที ซึ่งบ่งชี้ถึงการเสริมสร้างในความตระหนักรู้ในตนเอง นอกจากนี้ ยังมีการพัฒนาแนวคิดแบบ Growth Mindset (2006)³ ซึ่งช่วยให้เยาวชนมองความผิดพลาดเป็นโอกาสในการได้เรียนรู้ ส่งผลให้เกิดความมั่นใจใน

¹ (3) ผลกระทบของประสิทธิสาร (outdo) หมายถึง นวัตกรรมที่สร้างผลกระทบที่เลอค่า ซึ่งความเลอค่า หมายถึง สิ่งที่มีคุณค่าโดดเด่นท่ามกลางสิ่งที่มีคุณค่าทั้งปวง. ("Dr. Dan Can Do 3I Innovation Model "). (2561)

² ความสำคัญต่อการตรวจสอบความสำเร็จและการเรียนรู้ตามกรอบแนวคิด Theory of Change (Weiss, 1995) และ Program Evaluation Standards (Joint Committee, 2011).

³ เยาวชน: การพัฒนา Growth Mindset (Dweck, 2006),

การแสดงออกและการนำเสนอตนเองในเชิงบวกมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกิจกรรมที่ออกแบบมาเพื่อกระตุ้นการไตร่ตรองและการสะท้อนตนเองอย่างลึกซึ้ง

ในด้านทักษะทางสังคม (Social Skills 1995)⁴ โครงการได้ส่งเสริมความสามารถในการทำงานเป็นทีมผ่านกระบวนการแบ่งกลุ่มและการสร้างคู่บัดดี้ ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้การให้เกียรติและการเห็นคุณค่าของผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านกิจกรรมการเขียนการ์ดอวยพรและขอบคุณ ทักษะการในการสื่อสารการฟังอย่างตั้งใจ และการแบ่งปันประสบการณ์ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน ส่งผลให้เยาวชนสามารถสร้างความสัมพันธ์เชิงบวกกับเพื่อนร่วมกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในมิติทางด้านคุณธรรมและจริยธรรมที่มี (Moral Development) เยาวชนได้แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาจิตสำนึกในการคิดเพื่อส่วนรวมมากกว่าส่วนตน โดยผ่านกิจกรรมที่เน้นความรับผิดชอบต่อชุมชน เช่น การปลูกต้นไม้และการเก็บขยะ นอกจากนี้ ยังมีการปลูกฝังค่านิยมการประหยัดและการออมเงิน โดยมุ่งเน้นที่การสร้างนิสัยที่ยั่งยืนมากกว่าปริมาณเงินที่สะสม ซึ่งช่วยให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการกระทำที่คำนึงถึงผลกระทบต่อสังคมส่วนรวม

ในด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity 1996)⁵ โครงการได้กระตุ้นการพัฒนาในความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมการทำป้ายและการปรับปรุงภูมิทัศน์สถานที่ให้มีในชุมชน ซึ่งไม่เพียงแต่เสริมสร้างทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมการคิดนอกกรอบ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้สะท้อนถึงการบูรณาการความคิดสร้างสรรค์เข้ากับการแก้ไขปัญหาในชีวิตจริงให้เกิดขึ้น

⁴ Social Skills (Goleman, 1995), และ Creativity (Amabile, 1996).

⁵ Creativity (Amabile, 1996). (กระตุ้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมที่ทำ).

8.2.2 ผลกระทบต่อครอบครัว (1974)⁶

โครงการนี้ได้มีบทบาทอันสำคัญในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยกิจกรรมทำขนมและการเขียนการ์ดให้กำลังใจพ่อแม่ได้ช่วยลดช่องว่างระหว่างวัย ส่งผลให้เกิดความผูกพันและความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นไป ผู้ปกครองรายงานถึงความภาคภูมิใจในพัฒนาการของบุตรหลาน และสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในพฤติกรรมประจำวัน นอกจากนี้ ได้มีการแบ่งปันประสบการณ์จากโครงการยังได้นำไปสู่การสื่อสารที่ดีภายในครอบครัวที่มีคุณภาพสูงขึ้น โดยเน้นการสนทนาที่สร้างสรรค์และการฟังอย่างเข้าใจ

ในด้านการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน เด็กๆ แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมในงานบ้านมากขึ้น ซึ่งได้รับการบันทึกผ่านการถ่ายคลิปวิดีโอเพื่อสะสมคะแนน นิสัยการออมเงินและการใช้จ่ายอย่างมีสติได้รับการพัฒนา ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนในรูปแบบการดำเนินชีวิตของครอบครัว โดยผู้ปกครองสามารถสังเกตเห็นการนำหลักการจากโครงการไปประยุกต์ใช้ในบริบทครอบครัวได้อย่างชัดเจน

8.2.3 ผลกระทบต่อชุมชน (2000)⁷

การปรับปรุงสภาพแวดล้อมที่มีในชุมชนได้รับการยกระดับอย่างเห็นได้ชัด โดยพื้นที่สาธารณะในหมู่ 7 บางพลีใหญ่ มีความสะอาดและน่าอยู่อาศัยมากขึ้น ผ่านกิจกรรมการสร้างปายประชาสัมพันธ์และการปลูกต้นไม้เพิ่มเติม ซึ่งไม่เพียงแต่เสริมสร้างความสวยงาม แต่ยังส่งเสริมจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อมในชุมชนโดยรวม

นอกจากนี้ โครงการยังมีส่วนในการสร้างเครือข่ายชุมชน โดยกระตุ้นการมีส่วนร่วมระหว่างเยาวชน ผู้ปกครอง และเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น ส่งผลให้เกิดต้นแบบ

⁶ ครอบครัว: การเสริมสร้างความสัมพันธ์ (Minuchin, 1974).

⁷ ชุมชน: การพัฒนา Social Capital (Putnam, 2000).

กิจกรรมพัฒนาเยาวชนที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชุมชนอื่นๆ ได้ การสร้างเครือข่ายดังกล่าวช่วยเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนในระยะยาวได้ โดยเน้นการแบ่งปันทรัพยากรและความรู้

8.3 สถานการณ์การดำเนินการ (2008)⁸

8.3.1 บริบทการดำเนินงาน

โครงการได้ดำเนินการในช่วงเวลา 5 สัปดาห์ ตั้งแต่วันที่ 29 มิถุนายน ถึง 27 กรกฎาคม พ.ศ. 2568 ในพื้นที่หมู่ 7 บางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ โดยการเลือกจัดกิจกรรมเฉพาะวันอาทิตย์เพื่อให้สอดคล้องกับตารางชีวิตประจำวันของเยาวชนและครอบครัว บริบทดังกล่าวสะท้อนถึงการออกแบบที่คำนึงถึงความยืดหยุ่นและการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งช่วยลดอุปสรรคในการมีส่วนร่วม

8.3.2 การมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย

เยาวชนผู้เข้าร่วมโครงการมีจำนวนทั้งสิ้น 25 คน แม้จะมีความต้องการเข้าร่วมที่สูงกว่านั้นก็ตาม อัตราการเข้าร่วมอย่างต่อเนื่องอยู่ที่ประมาณ 80% ในช่วงแรก และลดลงเหลือ 50% ในระยะติดตามหลังโครงการ ระดับความสนใจและการมีส่วนร่วมโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดี โดยเยาวชนแสดงความกระตือรือร้นในกิจกรรมที่ผสมผสานความสนุกและการเรียนรู้

ผู้ปกครองและครอบครัวให้ความร่วมมือในระดับสูง แม้จะมีความกังวลเล็กน้อยในช่วงเริ่มต้น แต่สุดท้ายแล้วแสดงความประทับใจและยอมรับการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในบุตรหลาน การมีส่วนร่วมของพวกเขา รวมถึงการยืนยันผลการประเมินและการให้ข้อมูลป้อนกลับ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างความสำเร็จของโครงการ

⁸ การดำเนินการตามกรอบ Community-Based Participatory Research (CBPR) (Minkler & Wallerstein, 2008) ช่วยสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชน ครอบครัว และเจ้าหน้าที่ท้องถิ่น

เจ้าหน้าที่ท้องถิ่นให้การสนับสนุนอย่างเต็มที่ โดยมีบทบาทในการแนะนำ และส่งเสริมในการเข้าร่วม ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงระหว่างโครงการกับ โครงสร้างชุมชนที่มีอยู่

8.4 ปัญหาและการแก้ไข (1978)⁹

8.4.1 ปัญหาด้านทรัพยากร

ข้อจำกัดด้านเวลาถือเป็นอุปสรรคหลัก เนื่องจากระยะเวลาเพียง 5 สัปดาห์อาจไม่เพียงพอสำหรับการปลูกฝังค่านิยมอย่างยั่งยืน ส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอาจไม่คงทน การแก้ไขรวมถึงการจัดติดตามผลหลังโครงการเป็นเวลา 2 สัปดาห์ การออกแบบกิจกรรมให้มีความเข้มข้นสูง และการสร้างเครื่องมือสำหรับการฝึกฝนต่อเนื่องที่บ้าน เช่น ชุดโหลวยพรและกระปุกออมเงิน

ข้อจำกัดในด้านงบประมาณเกิดจากการพึ่งพาเป็นส่วนตัวของผู้ดำเนินการ ซึ่งจำกัดการจัดหาวัสดุและรางวัล ส่งผลให้กิจกรรมอาจขาดความหลากหลาย การแก้ไขเน้นการใช้วัสดุท้องถิ่น การสร้างพันธมิตรเพื่อการสนับสนุนแบบ in-kind และการมุ่งเน้นกิจกรรมที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์มากกว่าทรัพยากรทางการเงิน

ข้อจำกัดด้านสถานที่ทำให้ไม่สามารถรองรับผู้สนใจทั้งหมดได้ ส่งผลให้บางส่วนถูกปฏิเสธการเข้าร่วม การแก้ไขรวมถึงการจัดสรรพื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้พื้นที่สาธารณะ และการวางแผนขยายโครงการในรอบถัดไป

8.4.2 ปัญหาด้านการมีส่วนร่วม

การเข้าร่วมที่ไม่สม่ำเสมอนี้เกิดมาจากกิจกรรมครอบครัวที่ขัดแย้งและความเข้าใจที่ไม่เพียงพอเกี่ยวกับความสำคัญของความต่อเนื่อง การแก้ไขรวมถึงการจัดทำปฏิทินล่วงหน้า การสร้างระบบติดตามและให้กำลังใจ และการออกแบบกิจกรรมให้เชื่อมโยงแต่ยืดหยุ่น

⁹ การแก้ปัญหาอุปสรรคด้านเวลา งบประมาณ และสถานที่สอดคล้องกับแนวคิด Adaptive Management (Holling, 1978).



ความสงสัยของผู้ปกครองในช่วงแรกได้รับการแก้ไขผ่านการประชุมชี้แจง การสาธิตกิจกรรมให้ได้รับทราบ การสร้างช่องทางการสื่อสารสองทาง และการจัดทำเอกสารหลักฐาน เช่น ภาพถ่ายและวิดีโอ เพื่อสร้างความเชื่อมั่น

8.5 การวิเคราะห์ความสำเร็จตามตัวชี้วัด

8.5.1 ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ (Quantitative Indicators)

ตารางต่อไปนี้สรุปตัวชี้วัดเชิงปริมาณที่สะท้อนถึงระดับความสำเร็จของโครงการ:

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ผลที่ได้รับ	ร้อยละความสำเร็จ
จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	25 คน	25 คน	100%
อัตราการเข้าร่วมต่อเนื่อง	80%	80% (ช่วงแรก), 50% (ติดตาม)	100%/62.5%
จำนวนครั้งการออมเงิน	ทุกคน 5 ครั้ง	เฉลี่ย 4.2 ครั้ง/คน	84%
การทำกิจกรรมที่บ้าน	80% ส่งคลิป	75% ส่งคลิป	93.75%

ข้อมูลดังกล่าวบ่งชี้ถึงการบรรลุเป้าหมายในระดับสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านจำนวนผู้เข้าร่วมและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่บ้าน

8.5.2 ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ (Qualitative Indicators)

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติปรากฏชัดในเยาวชน 90% ที่แสดงทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองมากขึ้น 85% ที่แสดงความห่วงใยต่อชุมชน และ 95% ที่เข้าใจแนวคิด "คิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม" ซึ่งได้รับการยืนยันที่ได้ผ่านการสัมภาษณ์และแบบสอบถาม

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมรวมถึงการช่วยงานบ้านเพิ่มขึ้น 70% การแบ่งปันและช่วยเหลือเพื่อนที่เพิ่มขึ้น และการใช้เวลาว่างในกิจกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งสะท้อนถึงการนำหลักการโครงการไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

8.6 ข้อจำกัดและความท้าทาย

8.6.1 ข้อจำกัดด้านโครงสร้าง

ระยะเวลาโครงการที่จำกัด 5 สัปดาห์อาจเป็นการไม่เพียงพอสำหรับการปลูกฝังค่านิยมอย่างมีความยั่งยืนที่ดีได้ จึงจำเป็นที่จะต้องมีการติดตามต่อเนื่อง นอกจากนี้ ขนาดกลุ่มเป้าหมาย 25 คน ยังไม่ครอบคลุมเยาวชนทั้งหมดในชุมชน แม้จะมีความต้องการสูง

8.6.2 ข้อจำกัดด้านการดำเนินงาน

การสนับสนุนจากภาคส่วนภายนอกมีจำกัด ทำให้จำเป็นต้องพึ่งพาชุมชนเป็นหลัก ความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายในด้านอายุและความสนใจยังเป็นความท้าทายที่ต้องปรับแผนกิจกรรมให้เหมาะสม

8.7 บทเรียนที่ได้รับ (Lessons Learned 1986)¹⁰

8.7.1 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

การมีส่วนร่วมของชุมชน โดยเฉพาะจากเจ้าหน้าที่ท้องถิ่นและผู้ปกครอง เป็นกุญแจสำคัญ การออกแบบกิจกรรมที่ผสมผสานการเรียนรู้กับความสนุกสนาน และการใช้เทคโนโลยีในการติดตาม ช่วยเพิ่มแรงจูงใจ การมีระบบประเมินผลที่ชัดเจนและการใช้หลักฐานเชิงประจักษ์ยังเสริมความน่าเชื่อถือ

8.7.2 พื้นที่การพัฒนา

ควรขยายการเข้าถึงให้รองรับผู้เข้าร่วมมากขึ้นและพัฒนาเครือข่ายสนับสนุนที่กว้างขวาง เพื่อความยั่งยืน ต้องสร้างกลไกให้ชุมชนดำเนินต่อเองได้

¹⁰ บทเรียนที่ได้ยืนยันแนวทาง Experiential Learning Cycle (Kolb, 1984) และการเสริมแรงทางสังคม (Bandura, 1986).



8.8 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา (2006)¹¹

8.8.1 ข้อเสนอแนะระยะสั้น

ได้มีการปรับปรุงการสื่อสารกับผู้ปกครองให้มีความหลากหลาย พัฒนาระบบติดตามด้วยเทคโนโลยี และจัดทำคู่มือกิจกรรมสำหรับใช้ที่บ้าน เพื่อเป็นการเสริมสร้างการมีส่วนร่วม ควรจัดให้มีการประชุมผู้ปกครองล่วงหน้า สร้างกลุ่มแลกเปลี่ยน และพัฒนาระบบรางวัลที่ไม่ต้องใช้งบสูง

8.8.2 ข้อเสนอแนะระยะยาว

พัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมเยาวชนให้เป็นผู้ นำ สร้างเครือข่ายชุมชน และระบบประเมินผลระยะยาว เพื่อขยายผล จัดทำคู่มือดำเนินโครงการ ระบบฝึกอบรมผู้ดำเนินการ และเครือข่ายแลกเปลี่ยนระหว่างชุมชน

8.9 สรุปผลกระทบโดยรวม (2015)¹²

โครงการ "KIDS DO - คิดดี" สร้างผลกระทบเชิงบวกต่อกลุ่มเป้าหมายในระดับที่น่าพึงพอใจ แม้เผชิญข้อจำกัด การที่มีความเปลี่ยนแปลงในทัศนคติและพฤติกรรมของเยาวชน ครอบครัว และชุมชน สะท้อนถึงความยืดหยุ่นและความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินงาน เพื่อผลกระทบที่ยั่งยืน ควรเสริมสร้างความต่อเนื่องการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน และระบบประเมินผลที่มีประสิทธิภาพ

8.10 คำแนะนำสำหรับการดำเนินโครงการในอนาคต คือ

1. **การเตรียมการ:** จัดทำแผนสื่อสารที่ดีและมีส่วนร่วมชุมชนก่อนเริ่ม เพื่อสร้างฐานที่มั่นคง
2. **การระดมทรัพยากร:** สร้างพันธมิตรให้มิกับองค์กรท้องถิ่นและภาคเอกชน เพื่อการสนับสนุนยั่งยืน

¹¹ ข้อเสนอแนะระยะสั้นและระยะยาวเชื่อมโยงกับกรอบ Sustainability Education (Sterling, 2001) และ Capacity Building (Morgan, 2006).

¹² โครงการสร้างผลกระทบเชิงบวกและยืนยันความสำคัญของการพัฒนาที่ยั่งยืน (United Nations, 2015).

3. **การพัฒนาศักยภาพ:** ฝึกอบรมผู้นำชุมชนให้ดำเนินโครงการได้ด้วยตนเอง
4. **การติดตามประเมินผล:** พัฒนาระบบติดตามระยะยาวเพื่อวัดผลกระทบที่แท้จริง
5. **การเรียนรู้และปรับปรุง:** สร้างระบบถอดบทเรียนและปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อยกระดับโครงการให้ดำเนินการต่อไปได้ในอนาคต



ภาพที่ 10 วงจรการพัฒนาเยาวชน



ภาพที่ 11 กิจกรรมสันทนาการ โครงการ KIDS DO คิดดี

บทที่ 9

ผลกระทบต่อภาพรวมนอกกลุ่มเป้าหมาย

9.1 บทนำ

โครงการ KIDS DO - คิดดี เป็นโครงการเชิงพัฒนาที่มุ่งหวังส่งเสริมการพัฒนาคุณธรรม จริยธรรม และทักษะการคิดเชิงบวกแก่เด็กและเยาวชนในชุมชน หมู่ที่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ ได้มีการดำเนินโครงการภายในกรอบเป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ (29 มิถุนายน - 27 กรกฎาคม 2568) ได้ก่อให้เกิดผลกระทบที่มีนัยสำคัญไม่เพียงแต่ต่อกลุ่มเป้าหมายหลักเท่านั้น หากแต่ยังได้ขยายตัวไปสู่ภาคส่วนต่างๆ ในชุมชนและสังคมในระดับมหัพภาคที่อาจเป็นไปได้ (2566)¹

9.2 การวิเคราะห์ที่มีในบริบทและสถานการณ์การดำเนินโครงการ

9.2.1 ข้อจำกัดและความท้าทายในการดำเนินงาน

การดำเนินโครงการ KIDS DO - คิดดี ประสบกับข้อจำกัดหลายประการที่ทำให้ส่งผลกระทบต่อขอบเขตและประสิทธิภาพของการดำเนินงาน ซึ่งสามารถจำแนกได้ดังนี้

ข้อจำกัดด้านทรัพยากร

กรอบในเวลากการดำเนินงานที่จำกัด การดำเนินโครงการในช่วงระยะเวลา 5 สัปดาห์ ก่อให้เกิดความท้าทายในการสร้างการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีความยั่งยืน เนื่องจากกระบวนการเปลี่ยนแปลงทัศนคติและ

¹ | - Incentive ยื่นสิ่งประสงค์ล่อใจ สิ่งประสงค์ล่อใจ คือ แรงกระตุ้นจากความต้องการภายนอก เป็นความต้องการได้รับผลตอบแทนที่จับต้องได้. ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). *ผลึกชีวิต: 123 ความคิดเพื่อความสำเร็งในชีวิตและงาน*. ชัคเชสพลิชซิง.

พฤติกรรมต้องอาศัยระยะเวลาในการหล่อหลอมและตกผลึกอย่างต่อเนื่อง (2005)²

งบประมาณที่มีขีดจำกัด ลักษณะการจัดหาทุนดำเนินงานโดยผู้ปฏิบัติเอง ส่งผลให้ขอบเขตกิจกรรมและจำนวนผู้เข้าร่วมมีความจำกัด

สิ่งที่อำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน แม้ว่าสถานที่จัดกิจกรรมจะมีความเหมาะสมในระดับพอใช้ แต่ข้อจำกัดด้านพื้นที่ส่งผลกระทบต่อขีดความสามารถในการรองรับผู้เข้าร่วม

ข้อจำกัดด้านการมีส่วนร่วม

ขีดจำกัดที่มีของจำนวนผู้เข้าร่วม การมีผู้เข้าร่วมจำนวน 25 คน ซึ่งต่ำกว่าความต้องการที่แท้จริงของชุมชนอย่างมีนัยสำคัญ

การสนับสนุนที่ไม่สม่ำเสมอ ระดับความร่วมมือจากผู้มีส่วนได้ ส่วนเสีย นั้นยังอยู่ในระดับปานกลาง และครอบคลุมเพียงบางส่วนส่งผลให้การขยายผลมีความท้าทาย

9.2.2 ปัจจัยเอื้ออำนวยต่อความสำเร็จ

การสนับสนุนที่มาจากครอบครัวและผู้ปกครอง

ผู้ปกครองแสดงความร่วมมือในระดับที่น่าพึงพอใจเป็นอย่างดี โดยมีความเข้าใจในวัตถุประสงค์ของโครงการ แม้จะมีข้อสงสัยในช่วงเริ่มต้น แต่เมื่อสังเกตเห็นผลลัพธ์เชิงบวกที่เกิดขึ้นกับบุตรหลาน ผู้ปกครองมีทัศนคติที่ดีขึ้นอย่างเป็นระบบและเสนอแนะให้จัดโครงการลักษณะนี้อีกอย่างต่อเนื่อง (1988)³

² การศึกษาเกี่ยวกับระยะเวลาที่เหมาะสมในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนแสดงให้เห็นว่า การเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนต้องใช้เวลาน้อย 12-16 สัปดาห์ ดู Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C. (2005). The transtheoretical approach. *Handbook of psychotherapy integration*, 2, 147-171.

³ แนวคิดเกี่ยวกับ Social Capital หรือทุนทางสังคม ได้รับการพัฒนาโดย Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American journal of sociology*, 94, S95-S120.

การสนับสนุนจากหน่วยงานท้องถิ่น

เจ้าหน้าที่อยู่ในพื้นที่แสดงให้เห็นถึงการให้ความสำคัญต่อโครงการและมีบทบาทสำคัญใน:

1. การประชาสัมพันธ์และสร้างแรงจูงใจให้เยาวชนเข้าร่วมโครงการ
2. การให้การช่วยเหลือสนับสนุนและอำนวยความสะดวกอย่างครบถ้วน
3. การสืบทอดและสานต่องานในภายหลังการสิ้นสุดโครงการเพื่อให้เกิดผลต่อเนื่อง

9.3 ผลกระทบต่อภาคส่วนต่างๆ นอกกลุ่มเป้าหมาย

9.3.1 ผลกระทบต่อครอบครัวและผู้ปกครอง

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ปกครอง (1979)⁴

ผู้ปกครองได้มีความตื่นตัวรับรู้เกี่ยวกับความสำคัญของการปลูกฝังคุณธรรมและการคิดเชิงบวกแก่บุตรหลาน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญได้แก่:

1. การพัฒนาคุณภาพของการสื่อสารภายในครอบครัวให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. ผู้ปกครองมีความเข้าใจในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมของเด็กด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์และเป็นระบบ
3. เกิดการเปลี่ยนแปลงที่มีในมุมมองและการรับรู้ของผู้ปกครอง จากการสังเกตพัฒนาการของบุตรหลาน

การสร้างเครือข่ายผู้ปกครอง

โครงการได้ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครอง ในชุมชน ส่งผลให้เกิด:

⁴ ทฤษฎี "It Takes a Village" ในการพัฒนาเด็กมีรากฐานมาจากการงานของ Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development*. Harvard University Press.

1. การแลกเปลี่ยนทางประสบการณ์และความรู้ในการเลี้ยงดูบุตรหลาน
2. การสร้างระบบสนับสนุนซึ่งกันและกันในชุมชนอย่างเป็นรูปธรรมที่ดี

พอ

3. การร่วมมือและประสานงานในการดูแลเด็กและเยาวชนในชุมชนอย่างเป็นระบบ

9.3.2 ผลกระทบต่อชุมชนและท้องถิ่น

การเสริมสร้างทุนทางสังคม (Social Capital)

โครงการได้สร้างการตระหนักในชุมชนเกี่ยวกับความสำคัญของการพัฒนาเยาวชน ส่งผลให้เกิด:

1. ความภาคภูมิใจในชุมชน (Community Pride 2000)⁵ จากการมีเยาวชนที่มีคุณธรรมและจริยธรรม
2. การร่วมมือกันในการดูแลเยาวชนในลักษณะของชุมชน (It Takes a Village)
3. การสื่อสารและความเข้าใจระหว่างบุคคลต่างวัยในชุมชนที่ดีขึ้น

การสร้างแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน

เจ้าหน้าที่ท้องถิ่นได้เรียนรู้รูปแบบและวิธีการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโครงการอื่นๆ ได้ในอนาคต

9.3.3 ผลกระทบที่มีต่อระบบการศึกษาและสถาบันการเรียนรู้

การสร้างแรงบันดาลใจแก่นักการศึกษา

โครงการได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการศึกษานอกระบบในการสร้างการเปลี่ยนแปลงเชิงบวก ส่งผลให้:

⁵ แนวคิดเกี่ยวกับ *Community Pride* และการพัฒนาชุมชนได้รับการศึกษาในงานของ Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.

1. นักการศึกษาในพื้นที่ได้รับแนวทางในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นคุณธรรม
2. เกิดการบูรณาการระหว่างการศึกษาในระบบและนอกระบบอย่างเป็นรูปธรรม
3. สร้างแรงบันดาลใจให้มีแก่ครูและผู้ปฏิบัติงานด้าน การศึกษา

9.4 การวิเคราะห์ผลกระทบในมิติต่างๆ

9.4.1 ผลกระทบทางสังคม (Social Impact 2009)⁶

การสร้างบรรทัดฐานทางสังคมใหม่

โครงการได้ปลูกฝังค่านิยมใหม่ในชุมชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิด "คิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม" ซึ่งส่งผลให้:

1. เกิดการยอมรับและส่งเสริมพฤติกรรมที่เป็นคุณต่อชุมชน
2. ลดความขัดแย้งและเสริมสร้างความสามัคคีในชุมชนอย่างเป็นระบบ
3. สร้างแรงจูงใจให้เด็กและเยาวชนอื่นๆ ที่ไม่ได้เข้าร่วมโครงการเกิดความสนใจ

ความสนใจ

การแพร่กระจายของพฤติกรรมเชิงบวก (Positive Behavior Contagion)

เด็กที่ได้เข้าร่วมในโครงการได้กลายเป็น "ตัวจุดประกายทางสังคม" ที่ส่งเสริมพฤติกรรมอันพึงประสงค์ในกลุ่มเพื่อนและพี่น้อง

9.4.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจ (Economic Impact)

การลดต้นทุนทางสังคม

การปลูกฝังคุณธรรมและการคิดเชิงบวกมีศักยภาพในการลดปัญหาทางสังคมในระยะยาว ได้แก่:

⁶ ทฤษฎีการแพร่กระจายของพฤติกรรมเชิงบวก (Positive Behavior Contagion) อ้างอิงจาก Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2009). *Connected: The surprising power of our social networks*. Little, Brown and Company.



1. ลดความเสี่ยงในการเกิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนของเยาวชน
2. ลดต้นทุนการแก้ไขปัญหาสังคมในอนาคต
3. สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้มีจากการมีเยาวชนที่มีคุณภาพ

การสร้างความสนใจในการลงทุนด้านการศึกษา

ผู้ปกครองและชุมชนเริ่มตระหนักเห็นถึงคุณค่าของการลงทุนในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ส่งผลให้เกิดความสนใจในการสนับสนุนโครงการลักษณะนี้เพิ่มมากขึ้น

9.4.3 ผลกระทบที่ได้เกิดจากทางด้านจิตวิทยาสังคม (Psychosocial Impact) การเสริมสร้างให้เกิดความรู้สึกรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง (Self-Efficacy 1997)⁷

เด็กและเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการได้เรียนรู้การเห็นคุณค่าในตนเอง ส่งผลให้:

1. มีความมั่นใจในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เป็นคุณ
2. มีความกล้าหาญในการยืนหยัดในสิ่งที่ถูกต้องและเหมาะสม
3. สร้างแรงบันดาลใจให้เกิดขึ้นแก่เด็กคนอื่นๆ ในชุมชน

9.5 สถานการณ์การดำเนินงานและผลลัพธ์

9.5.1 การตอบสนองจากกลุ่มเป้าหมาย

ระดับการเข้าร่วมและความต่อเนื่อง

การวิเคราะห์ในการเข้าร่วมแสดงให้เห็นว่ามีเยาวชนเข้าร่วมโครงการจำนวน 25 คน จากความสนใจที่มีมากกว่านี้ เยาวชนแสดงความเข้าใจและความสนใจในกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอ แม้ว่าจะมีการขาดเข้าร่วมบางครั้งนั้น แต่เยาวชน

⁷ แนวคิด Self-Efficacy ได้รับการพัฒนาโดย Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. W.H. Freeman and Company.

ส่วนใหญ่ได้กลับมาเข้าร่วมกันอย่างต่อเนื่อง การติดตามผลภายหลังการสิ้นสุดโครงการแสดงให้เห็นว่าเยาวชนประมาณครึ่งหนึ่งยังคงให้ความสำคัญต่อแนวคิดที่ได้รับ

การเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมและทัศนคติ

เยาวชนที่มาเข้าร่วมโครงการนั้นแสดงการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญในด้าน:

1. ความเข้าใจที่มีในการสร้างคุณค่าและการสร้างโอกาสด้วยตนเอง
2. ทักษะการออมเงินและการจัดการทรัพยากรส่วนบุคคล
3. ความคิดที่สร้างสรรค์และการแสดงความกตัญญูต่อเวทิตา
4. การมีวินัยในตนเองและการเกิดความรับผิดชอบต่อส่วนรวม

9.5.2 การตอบสนองจากชุมชน

ระดับการยอมรับและการสนับสนุน

การประเมินการตอบสนองแสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองให้ความร่วมมืออย่างดีและมีการเสนอแนะให้จัดโครงการลักษณะนี้อย่างต่อเนื่อง เจ้าหน้าที่ท้องถิ่นให้การสนับสนุนได้อย่างเต็มที่และมีการสานต่องานในภายหลังการสิ้นสุดโครงการ ชุมชนเริ่มตระหนักถึงประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นกับเยาวชนและแสดงความสนใจในการขยายผล

9.6 ผลกระทบระยะยาวและความยั่งยืน

9.6.1 การสร้างผู้นำให้เกิดขึ้นในชุมชน (Community Leadership Development 1993)⁸

เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการมีศักยภาพในการเป็นแกนนำการเปลี่ยนแปลงในชุมชน โดย:

⁸ ทฤษฎีการพัฒนาผู้นำในชุมชน (Community Leadership Development) อ้างอิงจาก McKnight, J., & Kretzmann, J. (1993). *Building communities from the inside out*. ACTA Publications.

1. เป็นแบบอย่างที่ดีแก่เยาวชนคนอื่นๆ
2. มีความเข้าใจในหลักการทำงานเพื่อส่วนรวม
3. สามารถถ่ายทอดแนวคิดและประสบการณ์แก่ผู้อื่น

9.6.2 การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในชุมชน

โครงการได้สร้างจิตสำนึกใหม่ในชุมชนเกี่ยวกับ:

1. ความสำคัญของการพัฒนาเยาวชนอย่างเป็นระบบ
2. การมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนในการพัฒนาเยาวชน
3. การเรียนรู้และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

9.6.3 ผลกระทบต่อการพัฒนาชุมชนโดยรวม

การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน (Community Resilience 2008)⁹

โครงการได้วางพื้นฐานที่สำคัญ คือ ในการพัฒนาชุมชนให้เข้มแข็ง โดย:

1. สร้างกลุ่มเยาวชนที่มีคุณธรรมและปลูกจิตสำนึกที่มีต่อส่วนรวม
2. เสริมสร้างการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลต่างวัยในชุมชน
3. สร้างแรงจูงใจให้ชุมชนพัฒนาโครงการเพื่อเยาวชนอย่างต่อเนื่อง

9.7 ข้อเสนอแนะและทิศทางการพัฒนา

9.7.1 การขยายขอบเขตของโครงการ

1. เพิ่มจำนวนผู้เข้าร่วมให้ครอบคลุมเยาวชนในชุมชนในวงกว้างมากขึ้น
2. ขยายพื้นที่การดำเนินงานไปยังชุมชนใกล้เคียง
3. พัฒนาโครงการในระดับที่หลากหลายตามช่วงวัย

⁹ การศึกษาเกี่ยวกับ Community Resilience อ้างอิงจาก Norris, F. H., et al. (2008). *ความยืดหยุ่นของชุมชนในฐานะอุปมาทางจิตวิทยา* ชุดขีดความสามารถ และกลยุทธ์สำหรับการเตรียมพร้อมรับมือกับภัยพิบัติ วารสารจิตวิทยาชุมชนอเมริกัน, 41(1-2), 127-150.

9.7.2 การเสริมสร้างความยั่งยืน

1. การสร้างระบบการติดตามและประเมินผลระยะยาว
2. การพัฒนาผู้นำในชุมชนให้สามารถดำเนินงานต่อได้อย่างอิสระ
3. การสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่มีกับองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

9.7.3 การพัฒนาเนื้อหาและกิจกรรม

1. การพัฒนาหลักสูตรที่มีความยืดหยุ่นและตอบสนองความต้องการที่หลากหลาย
2. การสร้างสื่อการเรียนรู้ที่ทันสมัยและน่าสนใจ
3. การบูรณาการเทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

9.8 บทสรุป

โครงการ KIDS DO - คิดดี นั้นได้สร้างผลกระทบเชิงบวกที่มีนัยสำคัญต่อชุมชนบางพลีใหญ่ ทั้งในระดับเด็กและเยาวชนที่ได้เข้าร่วมโดยตรง และได้ขยายผลไปสู่ครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง แม้ว่าจะมีข้อจำกัดด้านทรัพยากรและระยะเวลาก็ตาม แต่โครงการได้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน

การที่เยาวชนได้มีการเรียนรู้หลักการ "คิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม" ไม่เพียงแต่ทำให้ส่งผลต่อการพัฒนาตนเองเท่านั้น หากแต่ยังสร้างผลกระทบที่ขยายไปสู่การพัฒนาชุมชนในภาพรวม ทำให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาที่ยั่งยืน

ความสำเร็จของโครงการนี้จึงเป็นตัวอย่างที่สำคัญแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาเยาวชนในชุมชนสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากมีการวางแผนที่เหมาะสม การมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วน และการมุ่งมั่นในการเสริมสร้างการเปลี่ยนแปลงที่แท้จริง

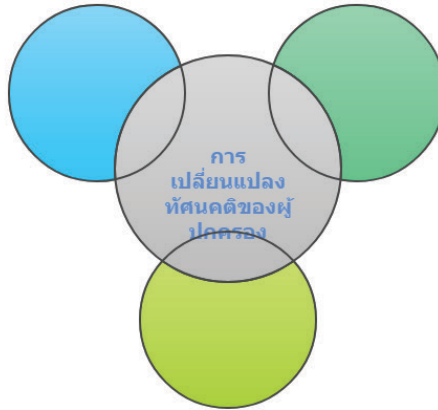
การเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ปกครอง

การเปลี่ยนแปลงมุมมองโลก

ผู้ปกครองพัฒนาทัศนคติที่มองโลกในแง่ดีมากขึ้นผ่านการเติบโตของบุตรหลาน

การสื่อสารภายในครอบครัว

การสื่อสารที่เปิดเผยและมีคุณภาพมากขึ้นระหว่างสมาชิกในครอบครัว



การแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ผู้ปกครองใช้เทคนิคที่สร้างสรรค์เพื่อแก้ไขปัญหายุติกรรมของเด็ก

Made with Napkin

ภาพที่ 12 การเปลี่ยนแปลงทัศนคติของผู้ปกครอง



ภาพที่ 13 เมล็ดพันธุ์ที่งอกงาม KIDS DO คิดดี

บทที่ 10

การวิเคราะห์ผลกระทบเชิงบูรณาการ: ระยะสั้น ระยะกลาง และระยะยาว

1. บทนำ: กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ผลกระทบ

การศึกษาผลกระทบของโครงการพัฒนาเยาวชนในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องอาศัยกรอบการวิเคราะห์ที่ทำให้สามารถสะท้อนความซับซ้อนและความเชื่อมโยงของการเกิดปรากฏการณ์ทางสังคมได้อย่างลึกซึ้ง บทนี้นำเสนอการวิเคราะห์ที่มีผลกระทบของโครงการ KIDS DO - คิตดี¹ ผ่านเลนส์ของแนวความคิด "โมเดลประสิทธิภาพ 8E"(2566)² ซึ่งเป็นกรอบการประเมินที่ครอบคลุมตั้งแต่ปัจจัยนำเข้า (Input) จนถึงผลลัพธ์ที่ยั่งยืนข้ามมิติเวลา (Outlasting Impact)

การประยุกต์ใช้โมเดล 8E ในบริบทของโครงการพัฒนาเยาวชนนี้ มิได้เป็นเพียงการจำแนกผลกระทบตามช่วงเวลา แต่เป็นการสร้างความเข้าใจเชิงระบบที่แสดงให้เห็นว่าการเปลี่ยนแปลงทางสังคมเกิดขึ้นได้อย่างไรในแต่ละระดับ และมีกลไกในการขยายตัวไปสู่มิติใหม่ๆ อย่างไร การวิเคราะห์นี้จึงเป็นการสำรวจทั้งความสำเร็จในปัจจุบันและศักยภาพในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืนในอนาคต โดยสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ทั้ง SDG 4 (การศึกษาที่มีคุณภาพ) และ SDG 16 (สังคมสงบสุขและยุติธรรม 2015)³

¹ โครงการ "KIDS DO คิตดี" เป็นโครงการพัฒนาเยาวชนที่ดำเนินการระหว่างวันที่ 6 กรกฎาคม - 3 สิงหาคม 2568 ณ ชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนระดับประถมศึกษา (อายุ 9-12 ปี) จำนวน 25 คน ใช้กรอบการทำงาน AIMMI Model และหลักการ 4E Management

² ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E: ยุทธศาสตร์การบริหารอย่างมีผลชัย (หน้า 14-32). โมเดล 8E ประกอบด้วย 8 ยุทธศาสตร์: E1-Efficiency (ประสิทธิภาพ), E2-Excellence (ประสิทธิภาพ), E3-Effectiveness (ประสิทธิผล), E4-Esteemed Valuableness (ประสิทธิคุณ), E5-Esthetic-Worthiness (ประสิทธิสาร), E6-Exponentiality (ประสิทธิคุณ), E7-Externality (ประสิทธิเขต), และ E8-Eschaticonicity (ประสิทธิกาล)

³ United Nations. (2015). Sustainable Development Goals. SDG 4 เน้นการศึกษาที่มีคุณภาพ ครอบคลุม และเท่าเทียม ส่งเสริมโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่วน SDG 16 เน้นการส่งเสริมสังคมสงบสุข ยุติธรรม และสถาบันที่เข้มแข็ง ทั้งสองเป้าหมายมีความเชื่อมโยงกับการพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ

2. การวิเคราะห์ผลกระทบระยะสั้น: มิติของประสิทธิผลและประสิทธิคุณ

2.1 ประสิทธิภาพ (E3: Effectiveness) – การบรรลุเป้าหมายเชิงปริมาณ

ในช่วงระยะเวลา 5 สัปดาห์ของการดำเนินโครงการ การวิเคราะห์ผลผลิต (Output) แสดงให้เห็นความสำเร็จเชิงประสิทธิผลที่น่าสนใจ (2566)⁴ คือ โครงการสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมได้ครบตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ที่ 25 คน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการที่ระดมทรัพยากรมนุษย์ และทำให้เกิดการตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างเป็นที่เหมาะสม

อัตราการเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงแรกที่ระดับ 80% ถือเป็นตัวชี้วัดที่สำคัญของความสนใจและ ได้มีการยอมรับจากกลุ่มเป้าหมาย อย่างไรก็ตาม การที่ผู้ปกครองส่งคลิปวิดีโอการทำกิจกรรมที่บ้านในสัดส่วน 75% นั้น มีเพียงแต่แสดงถึงการบรรลุเป้าหมายเชิงปริมาณเท่านั้น แต่ยังไม่สะท้อนถึงการมีส่วนร่วมของครอบครัวที่เป็นไปในทิศทางที่พึงประสงค์

การบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ ในระยะเวลาอันสั้นนั้น แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนที่มีของการออกแบบโครงการและความเหมาะสมของกลยุทธ์การดำเนินงาน ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการสร้างผลกระทบในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อไปการบรรลุเป้าหมายเหล่านี้ในระยะเวลาอันสั้น แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของการออกแบบโครงการและความเหมาะสมของกลยุทธ์การดำเนินงานตามหลักทฤษฎี AIMMI Model (2566)⁵ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญสำหรับการสร้างผลกระทบในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อไป

⁴ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 19-20. ประสิทธิภาพ (E3: Effectiveness) คือยุทธศาสตร์บริหารผลผลิต (Output management strategy) ที่มุ่งสร้างผลผลิตให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการผลิต ตรงตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ

⁵ ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566) *ผลึกชีวิต: 123 ความคิดเพื่อความสำเร็จในชีวิตและงาน*. หน้า 20-31. AIMMI Model ประกอบด้วย: Activation (กระตุ้นให้ลงมือทำ), Interaction (สร้างเครือข่าย), Measurement (ประเมินผล), Motivation (สร้างแรงจูงใจ), และ Impact (วิเคราะห์ผลลัพธ์) ใช้ในโครงการ KIDS DO เพื่อสร้างการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning)



2.2 ประสิทธิภาพ (E4: Esteemed Valueness) - การสร้างคุณค่าเชิงคุณภาพ

ความสำเร็จของโครงการไม่ได้จำกัดอยู่ที่ตัวเลขเพียงอย่างเดียว แต่ปรากฏในรูปของผลลัพธ์ (Outcome) ที่สร้างคุณค่าให้แก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในหลายระดับ (2566)⁶ การเกิดขึ้นของ Growth Mindset (2006)⁷ ในกลุ่มเยาวชนเป็นตัวอย่งที่ชัดเจนของการเปลี่ยนแปลงในเชิงคุณภาพ ซึ่งมีนัยสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพในระยะยาว

ความสามารถในการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการมีจิตสำนึกเพื่อส่วนรวมที่เกิดขึ้นในหมู่ผู้เข้าร่วม ได้สะท้อนถึงการเรียนรู้ทักษะชีวิตที่มีคุณค่าเหนือกว่าความรู้เชิงวิชาการ การมีวินัยในการออมเงินนั้น ถือเป็นผลลัพธ์ที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทิศทางที่สร้างสรรค์และยั่งยืนใน มิติของครอบครัว การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีให้มีขึ้นระหว่างผู้ปกครองกับบุตรหลานจึงถือได้ว่าเป็นผลลัพธ์ที่มีคุณค่าสูง เนื่องจากการเสริมสร้างฐานรากทางสังคมที่แข็งแกร่ง ความภาคภูมิใจของผู้ปกครองที่มีต่อลูกหลานมีเพียงแต่เป็นผลลัพธ์ทางอารมณ์ แต่ยังเป็นพลังขับเคลื่อนที่ดีสำหรับการสนับสนุนการพัฒนาต่อเนื่อง

สำหรับชุมชนนั้น ในการสร้างทุนทางสังคม (Social Capital 2006)⁸ และได้ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในชุมชนนั้น (Community Pride) เป็นผลลัพธ์ที่ได้มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาในระยะยาว เนื่องจากการวางรากฐานนั้นสำหรับการได้มีส่วนร่วมและความเข้มแข็งของชุมชนในอนาคต

⁶ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 21-22. ประสิทธิภาพ (E4: Esteemed Valueness) คือยุทธศาสตร์บริหารผลลัพธ์ (Outcome management strategy) ที่มุ่งจัดการผลลัพธ์หรือประโยชน์จากผลที่เกิดขึ้นให้มีคุณค่าโดยไม่หยุดอยู่เพียงเป้าหมายผลผลิต

⁷ Growth Mindset เป็นแนวคิดของ Carol Dweck. (2006). ที่เน้นความเชื่อว่าคุณสามารถพัฒนาได้ผ่านความพยายามและการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนในศตวรรษที่ 21

⁸ Growth Mindset เป็นแนวคิดของ Carol Dweck. (2006). ที่เน้นความเชื่อว่าคุณสามารถพัฒนาได้ผ่านความพยายามและการเรียนรู้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญสำหรับการพัฒนาศักยภาพเยาวชนในศตวรรษที่ 21

3. การวิเคราะห์ผลกระทบระยะกลาง: มิติของประสิทธิผลและประสิทธิคุณ

3.1 ประสิทธิภาพ (E5: Esthetic-Worthiness) - การสร้างผลลัพธ์ เลิศค่า

การวิเคราะห์ในระดับนี้เน้นไปที่คุณภาพของผลลัพธ์มากกว่าปริมาณ (2566)⁹ แม้ว่าโครงการ KIDS DO คิดดี นั้นถึงจะมีขนาดค่อนข้างเล็ก แต่สามารถสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณค่าสูงสุดภายใต้บริบทและทรัพยากรที่มีอยู่ การที่พฤติกรรมเชิงบวกของเด็กผู้เข้าร่วมโครงการนั้น สามารถส่งอิทธิพลต่อครอบครัวและชุมชน แสดงให้เห็นได้ถึงคุณภาพของการออกแบบกิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้

การที่ผู้เข้าร่วมกลายเป็นแรงบันดาลใจให้แก่เยาวชนคนอื่นๆ ในชุมชนนั้น เป็นสิ่งที่เกินกว่าเป้าหมายเดิมที่วางไว้ สิ่งนี้สะท้อนถึงการสร้าง "ผลสาร" ที่มีคุณค่าทางสังคม ซึ่งไม่สามารถวัดได้ด้วยตัวชี้วัดเชิงปริมาณเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ความสำเร็จในระดับประสิทธิภาพนี้ แสดงให้เห็นว่าโครงการไม่ได้เป็นเพียงแต่กิจกรรมที่ผ่านไปอย่างผิวเผิน แต่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างมีคุณค่าและน่าภาคภูมิใจอย่างแท้จริง ซึ่งเป็นพื้นฐานอันสำคัญสำหรับการขยายผลในระยะต่อไปได้เป็นอย่างดี

3.2 ประสิทธิภาพ (E6: Exponentiality) การขยายผลแบบทวีคูณ

ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจคือการทำให้ผลกระทบของโครงการไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในกลุ่มผู้เข้าร่วมโดยตรง แต่ได้มีการขยายตัวไปสู่กว้างขึ้นอย่างเป็นไปตามธรรมชาติ (2566)¹⁰ การแพร่กระจายของพฤติกรรมเชิงบวกจากเด็กผู้เข้าร่วมได้ไปสู่กลุ่มเพื่อนและครอบครัว เป็นตัวอย่างของกลไก ในการขยายผลที่มีประสิทธิภาพ

⁹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 23-25. ประสิทธิภาพ (E5: Esthetic-Worthiness) คือ การบริหารผลลัพธ์ให้มีคุณค่าสูงสุด หรือ "เลิศค่า" ซึ่งเป็นคุณค่าที่งามที่คู่ควรแก่การยกย่องสูงสุดภายใต้บริบทและทรัพยากรที่มี

¹⁰ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 26-27. ประสิทธิภาพ (E6: Exponentiality) คือ ยุทธศาสตร์บริหารผลลัพธ์ให้ทวีคูณ (Outburst) โดยไม่เป็นเหมือนไฟไหม้ฟางที่ดับไป แต่เกิดผลกระทบต่อเนื่องเปรียบเสมือนระลอกคลื่นที่ขยายออกสร้างผลกระทบ



การที่โครงการสามารถทำหน้าที่เป็น "เป็นตัวเร่งทางปฏิริยาทางสังคม" (Social Catalyst) นั้น แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีขนาดใหญ่กว่าขอบเขตเดิมได้มากขึ้น การที่ผลกระทบเพิ่มขึ้นอย่างไม่เป็นเส้นตรงนี้ เป็นลักษณะเฉพาะของการขยายผลแบบทวีคูณ ระลอกคลื่นทางสังคมที่เกิดขึ้นจากโครงการนี้ ไม่ได้เป็นแต่เพียงการเลียนแบบพฤติกรรม แต่เป็นการสร้างแรงบันดาลใจและการปรับเปลี่ยนทัศนคติที่มีความยั่งยืนมากกว่า สิ่งนี้เป็นตัวบ่งชี้ที่สำคัญของความสำเร็จในระดับประสิทธิคุณ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการสร้างผลกระทบระยะยาว

4. การวิเคราะห์ผลกระทบระยะยาว: มิติของประสิทธิเขตและประสิทธิกาล

4.1 ประสิทธิเขต (E7: Externality) - การขยายขอบเขตของผลกระทบ

การวิเคราะห์ในมิติของประสิทธิเขตแสดงให้เห็นว่าศักยภาพของโครงการในการสร้างผลกระทบที่เลยขอบเขตเดิมในหลายด้าน (2566)¹¹ การขยายผลนอกขอบเขตพื้นที่ (Area-based Externality) นั้น โครงการ KIDS DO คิดดี ที่เริ่มต้นทำในหมู่ 7 มีศักยภาพที่จะได้กลายเป็นแบบอย่างสำหรับชุมชนอื่นๆ ในระดับตำบล อำเภอ หรือแม้กระทั่งจังหวัด

ในด้านการขยายผลนอกขอบเขตประเด็น (Issue-based Externality) โครงการได้แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาเยาวชนสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นอื่นๆ ได้อย่างมีนัยทางประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในการสร้างแรงบันดาลใจให้มีแก่นักการศึกษาและหน่วยงานท้องถิ่น ซึ่งทำให้เป็นการได้ขยายขอบเขตจากการพัฒนาเด็กไปสู่การพัฒนาในระบบการศึกษานอกระบบทำให้เป็นไปในวงกว้าง

¹¹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 28-30. ประสิทธิเขต (E7: Externality) คือการขยายผลลัพธ์ออกนอกขอบเขตเดิม(Outbound) ครอบคลุม 3 มิติ: พื้นที่ (area-based), ประเด็น (issue-based), และกลุ่มคน (people-based)

การขยายผลนอกขอบเขตกลุ่มคน (People-based Externality) เป็นอีกมิติที่น่าสนใจ โครงการที่ได้ออกแบบมาสำหรับกลุ่มเด็กและเยาวชน ได้สร้างผลกระทบให้เกิดต่อตัวผู้ปกครองและผู้นำชุมชน ทำให้เกิดความร่วมมือข้ามกลุ่มวัยและสถานะทางสังคม สิ่งนี้ได้มีการแสดงให้เห็นถึงการมีศักยภาพในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้างที่มีความกว้างขวางขึ้นกว่าเป้าหมายเดิม

4.2 ประสิทธิภาพ (E8: Eschatonicity) ความท้าทายของความยั่งยืน

การวิเคราะห์ในระดับประสิทธิภาพ เป็นการสำรวจความสามารถของโครงการในการสร้างผลลัพธ์ที่คงอยู่ได้ให้ข้ามกาลเวลา (2566)¹² ซึ่งถือได้ว่าเป็นความท้าทายที่สูงสุดของการพัฒนาโครงการใดๆ การที่อัตราการเข้าร่วมอย่างต่อเนื่องมีแนวโน้มลดลง เป็นสัญญาณที่สำคัญที่แสดงให้เห็นถึงจะมีข้อจำกัดของโครงการในการสร้างความยั่งยืน

อย่างไรก็ดี ในการวิเคราะห์นี้ไม่ได้มองว่า ข้อจำกัดดังกล่าวในเชิงแง่ลบ แต่เป็นการชี้ให้เห็นถึงจุดที่ต้องพัฒนาต่อไป เพื่อชี้ให้เห็นว่าโครงการสามารถวิวัฒนาการจากการเป็น "โครงการ" ที่มีระยะเวลาอันจำกัด ไปสู่การเป็น "กลไก" ที่ชุมชนสามารถขับเคลื่อนได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

การสร้างกลไกการขับเคลื่อนด้วยตนเองโดยชุมชน (Community-driven Mechanism 2000)¹³ จึงถือว่าเป็นสิ่งจำเป็น ที่มีความสำคัญสำหรับการบรรลุเป้าหมายในระดับประสิทธิภาพ การพัฒนาศักยภาพผู้นำในชุมชน โดยเฉพาะการสร้าง ความเข้าใจและทักษะที่จำเป็นสำหรับการสานต่อกิจกรรม จะเป็นกุญแจอันสำคัญสำหรับความสำเร็จในระยะยาว

¹² ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). โมเดลประสิทธิภาพ 8E, หน้า 31-32. ประสิทธิภาพ (E8: Eschatonicity) คือ ยุทธศาสตร์บริหารที่สามารถเอาชนะผลแห่งกาลได้ (beyond temporality) เพื่อให้ผลลัพธ์ได้รับการสืบสาน ส่งต่อ และธำรงรักษาจนคงอยู่อย่างยั่งยืน

¹³ Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: การล่มสลายและการฟื้นฟูของชุมชนชาวอเมริกัน*. Simon & Schuster.



5. การสังเคราะห์และข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์

5.1 การประเมินความสำเร็จโดยรวม

จากการวิเคราะห์ดังกล่าวด้วยโมเดล 8E จะพบว่าโครงการ KIDS DO - คิตตี้ ความสำเร็จในระดับที่น่าจะมีความประทับใจ โดยเฉพาะในมิติของ ประสิทธิภาพ (E3) และประสิทธิภาพ (E4) ซึ่งเป็นรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับในการ พัฒนาต่อไป การที่โครงการนั้นสามารถสร้างผลลัพธ์เชิงประสิทธิผล (E5) และ ประสิทธิภาพ (E6) ได้อย่างชัดเจนแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของการออกแบบและ การดำเนินงาน

อย่างไรก็ดี ความท้าทายที่สำคัญอยู่ที่การพัฒนาไปสู่ระดับประสิทธิภาพ (E7) และประสิทธิภาพ (E8) ซึ่งต้องการอาศัยการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างและ กลยุทธ์ที่แตกต่างจากการดำเนินโครงการในรูปแบบดั้งเดิม

5.2 ข้อเสนอแนะเชิงยุทธศาสตร์

5.2.1 การปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การลงทุน

การลงทุนในอนาคตควรเปลี่ยนโฟกัสจากการสร้างกิจกรรมระยะสั้นไปสู่ การพัฒนาความสามารถของบุคลากรในชุมชนที่มีอยู่ และในการลงทุนในการ พัฒนาผู้นำในชุมชน (Community Leaders Development) จึงจะได้เป็นการ ลงทุนที่มีผลตอบแทนระยะยาวสูงกว่า เนื่องจากจะได้สร้างความสามารถในการ ขับเคลื่อนกิจกรรมที่ยั่งยืน

การสร้างหลักสูตรการพัฒนาศักยภาพผู้นำชุมชน ที่เน้นทั้งทักษะการจัดกิจกรรม และความเข้าใจในหลักการพัฒนาเยาวชน จะเป็นการวางรากฐานที่แข็งแกร่ง สำหรับการขยายผลในอนาคต

5.2.2 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ

การพัฒนาของเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก ทั้งในระดับ ท้องถิ่นและระดับชาติ จะช่วยขยายผลและขอบเขตของผลกระทบได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ ในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับโครงการอื่นๆ ที่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน จะได้ช่วยสร้างนวัตกรรมและปรับปรุงในคุณภาพของกิจกรรมให้ดีขึ้นไป

การสร้างพันธมิตรกับสถาบันการศึกษา องค์กรการพัฒนาเอกชน และหน่วยงานรัฐ จะได้ช่วยสร้างความยั่งยืนทางการเงินและการบริหารจัดการ ซึ่งถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญสำหรับการขยายผลในระยะยาว

5.2.3 การวางแผนเพื่อความยั่งยืน

การกำหนดเป้าหมายระยะยาวที่ชัดเจน พร้อมกับการสร้างกลไกทางการเงินที่ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับความยั่งยืน การพัฒนาแหล่งทุนให้มีในชุมชน เช่น การสร้างกองทุนชุมชน หรือการหารายได้จากกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง จะช่วยลดการพึ่งพาการสนับสนุนจากภายนอก

การสร้างระบบการติดตามและประเมินผลที่ชุมชนสามารถดำเนินการเองได้ จะช่วยให้โครงการสามารถทำการปรับปรุงและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง การถ่ายทอดความรู้และทักษะในการประเมินผลให้แก่ผู้นำชุมชน จะเป็นการสร้างความเข้มแข็งในระยะยาว

6. บทสรุป: ทิศทางการพัฒนาในอนาคต

การประยุกต์ใช้โมเดล 8E ในการวิเคราะห์โครงการ KIDS DO - คิดดี ได้แสดงให้เห็นทั้งจุดแข็งและโอกาสในการพัฒนา โครงการนี้ประสบความสำเร็จในการสร้างผลกระทบเชิงบวกที่หลากหลายมิติ และมีศักยภาพในการพัฒนาไปสู่การเป็นแบบอย่างของการพัฒนาชุมชนที่ยั่งยืนได้

ความสำเร็จที่แท้จริงของโครงการจะวัดได้จากการที่ใช้ความสามารถในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่คงอยู่และได้ขยายขอบเขตไปได้อย่างต่อเนื่อง ที่ได้ทำการเปลี่ยนผ่านไปจาก"โครงการ" ไปสู่ "กลไกในทางสังคม" จึงจะถือได้ว่าเป็นเป้าหมายสูงสุดที่ควรมุ่งหวัง

ในท้ายที่สุดนี้ การวิเคราะห์นี้ไม่ได้เป็นแต่เพียงการประเมินผลสำเร็จในอดีต แต่เป็นการวางแผนพิมพ์เขียวให้มีสำหรับการพัฒนาในอนาคต โดยมี

เป้าหมายที่จะสร้างและส่งผลกระทบที่ยั่งยืนและให้ขยายขอบเขตไปอย่างไม่สิ้นสุด ซึ่งจะเป็นการสนับสนุนการพัฒนาเยาวชนและชุมชนอย่างแท้จริงและยั่งยืนได้ให้เป็นลำดับสืบต่อไปได้ในอนาคตกาล



ภาพที่ 14 วงจรการวิเคราะห์ผลกระทบ

บทสรุป การสังเคราะห์และการประเมินผลโครงการ KIDS DO - คิตติการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ผ่านกรอบแนวคิดโมเดล 3I และ 8E

บทนำ

การพัฒนาเยาวชนนั้นในศตวรรษที่ 21 ได้กลายเป็นประเด็นสำคัญอย่างยิ่งที่สมควรได้รับการศึกษาวิจัยอย่างเป็นระบบ เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อนมากยิ่งขึ้น บทความวิชาการฉบับนี้มุ่งเน้นการสังเคราะห์และการประเมินผลโครงการ "KIDS DO - คิตติ" ซึ่งถือเป็นโครงการนำร่องที่มีนัยสำคัญในการพัฒนาศักยภาพเยาวชนให้มีความพร้อมผ่านการใช้โมเดล 3I (Ideation-Implementation-Impact 2561)¹ ของ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ ในการออกแบบกิจกรรม และใช้โมเดล 8E เป็นกรอบในการประเมินผลกระทบ

โครงการ "KIDS DO - คิตติ" นั้นมิใช่เพียงแต่เป็นกิจกรรมพัฒนาที่ใช้เยาวชนในลักษณะที่ทั่วไป แต่เป็นการทดลองเชิงนวัตกรรมที่มีศักยภาพในการเป็นต้นแบบสำหรับการขยายผลต่อไปในระดับชาติ การดำเนินโครงการดังกล่าวได้นำเสนอแนวทางการบูรณาการหลักการทางทฤษฎีกับการปฏิบัติที่เป็นแบบรูปธรรม ซึ่งสร้างมิติใหม่ในการพัฒนาทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพสูงและมีจิตสำนึกต่อสังคม

บทความนี้จึงมีจุดมุ่งหมายในการวิเคราะห์หลักการดำเนินงาน เพื่อทำการศึกษาผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น และนำเสนอข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์เพื่อการขยายผลอย่างยั่งยืน โดยใช้กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งและให้ครอบคลุมยิ่งขึ้นไปอีก ทั้งนี้ เพื่อให้บทความมีประโยชน์ต่อนักวิชาการ ผู้กำหนดนโยบาย และผู้ปฏิบัติงานในด้านการพัฒนาเยาวชนที่ได้ความสนใจในการประยุกต์ใช้แนวทางดังกล่าวในบริบทที่หลากหลาย

¹ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, "การพัฒนานวัตกรรมที่สร้างผลกระทบ (Impact Innovation)," คอลัมน์ ดร.แดน มองต่างแดน, กรุงเทพธุรกิจ, 17 พฤษภาคม 2561, เข้าถึงได้จาก <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>

กรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีและระเบียบวิธีการในการดำเนินงาน

โมเดล 3I: กรอบแนวคิดสำหรับนวัตกรรมเพื่อสังคม²

โครงการ "KIDS DO - คิดดี" นั้นได้นำโมเดล 3I (Ideation-Implementation-Impact 2561)³ ที่เป็นส่วนหลักในการออกแบบและดำเนินงาน โดยโมเดลดังกล่าวประกอบไปด้วยสามองค์ประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ

องค์ประกอบที่หนึ่ง: Ideation (การก่อกำเนิดทางแนวคิด)

ในมิติของการก่อกำเนิดทางแนวคิด โครงการได้ตั้งคำถามสำคัญว่า "เราจะสามารถพัฒนาให้เด็กและเยาวชนคิดดีและทำดีในโลกที่เต็มไปด้วยความเร็วและความซับซ้อนได้อย่างไร" คำถามดังกล่าวจะสะท้อนถึงความตระหนักในปัญหาสำคัญของสังคมปัจจุบันที่เยาวชนต้องเผชิญกับความท้าทายที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาแนวคิดในโครงการนี้ได้มุ่งเน้นเพียงการสร้างทักษะเฉพาะด้านให้มี แต่ได้มุ่งสู่การสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีจิตสำนึกต่อส่วนรวม มีทักษะในการแก้ปัญหาร่วมกัน และสามารถปรับตัวกับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดดังกล่าวจึงทำให้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) ที่ได้เน้นการสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม

องค์ประกอบที่สอง: Implementation (การนำไปสู่การปฏิบัติ)

ในมิติของการนำไปสู่การปฏิบัติ โครงการได้เลือกพื้นที่นำร่องที่ชุมชนหมู่ที่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ และกำหนดกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนอายุ 9-12 ปี

²โมเดล 3I (Ideation-Implementation-Impact) ได้รับการพัฒนาโดย ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า "Dr. Dan Can Do 3I Innovation Model" ซึ่งจำแนกนวัตกรรมออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ นวัตกรรมความคิด (Ideation Innovation), นวัตกรรมการปฏิบัติ (Implementation Innovation), และนวัตกรรมผลกระทบ (Impact Innovation)

³ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, "การพัฒนาวัตกรรมการสร้างผลกระทบ (Impact Innovation). อ่างแล้ว

จำนวน 25 คน โดยใช้วิธี Purposive Sampling ซึ่งเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างอย่างมีเจตนาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างชัดเจน

การดำเนินงานในมิตินี้แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการแปลงแนวคิดเชิงปรัชญาให้กลายเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและสร้างการเปลี่ยนแปลงที่วัดผลได้ กระบวนการดังกล่าวนี้ต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในการออกแบบหลักสูตร การจัดการกิจกรรมกลุ่ม และการสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของเยาวชน

องค์ประกอบที่สาม: Impact (การสร้างผลกระทบ)

ในมิติของการสร้างผลกระทบ โครงการได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงบวกในหลายระดับ ทั้งในระดับบุคคล (เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ) ระดับครอบครัว และระดับชุมชน นอกจากนี้ โครงการยังได้มีเป้าหมายในการสร้างผลกระทบในระดับที่กว้างขึ้น อันได้แก่ การพัฒนาทุนมนุษย์คุณภาพสูงและการสร้างพลเมืองดิจิทัลที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

โมเดล 8E: กรอบการประเมินผลกระทบอย่างเป็นระบบ (2566)⁴

การประเมินผลโครงการ "KIDS DO - คิดดี" ได้ใช้โมเดล 8E เป็นเครื่องมือหลักในการวิเคราะห์ประสิทธิภาพและผลกระทบที่จะเกิด ซึ่งโมเดลดังกล่าวครอบคลุมตั้งแต่กระบวนการวางแผนไปจนถึงการสร้างความยั่งยืนในระยะยาวนานต่อไป

ผลการประเมินด้วยโมเดล 8E ชี้ให้เห็นว่าโครงการประสบความสำเร็จในระดับที่น่าประทับใจนั้น โดยเฉพาะในด้านประสิทธิผล (E3) ซึ่งได้สะท้อนถึงความสำเร็จในการพัฒนาความคิดและพฤติกรรมของเยาวชนที่เข้าร่วม ประสิทธิภาพ

⁴ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566) *โมเดลประสิทธิภาพ 8E: ยุทธศาสตร์การบริหารอย่างมีผลชัย*. กรุงเทพฯ: ชัคเชส พับลิชชิง. (หน้า 14-32)



คุณ (E4) ที่แสดงให้เห็นถึงการเสริมสร้างความเข้าใจในคุณค่าของตนเองและชุมชน รวมทั้งการเรียนรู้เรื่องการออมและการทำงานเป็นทีม

ในด้านประสิทธิสาร (E5) และประสิทธิคุณ (E6) โครงการได้สร้างผลลัพธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและขยายผลกระทบไปยังครอบครัวและชุมชนในวงกว้างเยาวชนที่เข้าร่วมได้เรียนรู้และปฏิบัติตามหลักการ คือ "คิดดี ทำดี เพื่อส่วนรวม" ซึ่งสร้างผลกระทบต่อการพัฒนาชุมชนโดยรวม

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้โครงการสามารถก้าวไปสู่ระดับประสิทธิเขต (E7) และประสิทธิกาล (E8) ได้อย่างแท้จริง จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงแนวทางจากการเป็นโครงการที่มีระยะเวลาจำกัดไปสู่การเป็น "กลไก" หรือระบบที่ชุมชนสามารถขับเคลื่อนได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

การวิเคราะห์ผลกระทบในมิติต่างๆ

มิติการพัฒนาระดับบุคคลและครอบครัว

ในระดับบุคคล เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาที่ชัดเจนในด้านความคิดและพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญที่สุดคือการเรียนรู้ว่าคุณค่าของมนุษย์ไม่ได้ถูกกำหนดจากปัจจัยภายนอก เช่น สถานะทางเศรษฐกิจหรือสภาพทางสังคม แต่เกิดจากประสบการณ์และค่านิยมภายในที่ถูกหล่อหลอมผ่านกระบวนการเรียนรู้

การพัฒนาในมิติดังกล่าวนั้นได้สอดคล้องกับหลักการของ Humanistic Psychology (2024)⁵ ที่ได้เน้นศักยภาพของมนุษย์ในการเติบโตและการพัฒนาตนเองที่แท้จริง (Self-actualization) นอกจากนี้ โครงการยังได้สร้างการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชนในกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตในระยะยาว

⁵แนวคิด Humanistic Psychology. (2024). เน้นศักยภาพของมนุษย์ในการเติบโตและพัฒนาตนเอง (Self-actualization). โดยมีนักจิตวิทยาชื่อดังเช่น Abraham Maslow และ Carl Rogers เป็นผู้นำเสนอในสายทฤษฎี

มิติการพัฒนาระดับชุมชน

ในระดับชุมชน โครงการได้สร้างผลกระทบเชิงบวกที่มีนัยสำคัญต่อชุมชนบางพลีใหญ่ โดยเฉพาะการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ (Learning Society) ที่ซึ่งสมาชิกในชุมชนมีการแบ่งปันความรู้และพัฒนาาร่วมกัน

ความสำเร็จในมิตินี้แสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการพัฒนาเยาวชนในชุมชนที่ทำให้สามารถบรรลุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ หากมีการวางแผนที่เหมาะสมและการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในชุมชน การสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระหว่างผู้ประกอบการ ผู้นำชุมชน และเยาวชน ได้กลายเป็นพลังทำให้สามารถขับเคลื่อนที่สำคัญในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ยั่งยืน

มิติการพัฒนาระดับชาติและวิสัยทัศน์ระยะยาว

โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ได้รับการยอมรับในฐานะ "การลงทุนที่ทำให้คุ้มค่าเพื่ออนาคตที่ยั่งยืน" และมีศักยภาพในการเป็นต้นแบบสำหรับในการพัฒนาเยาวชนในระดับชาติ เป้าหมายหลักในมิตินี้คือการสร้างคนรุ่นใหม่ที่มีความตระหนักรู้ในเป้าหมายของการพัฒนาที่ทำให้ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) (2015)⁶ และความมีศักยภาพในการแข่งขันในเวทีสากล

นอกจากนี้ โครงการยังมุ่งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีของประเทศไทยในด้านการพัฒนาเยาวชน ซึ่งจะส่งผลต่อการยกระดับการรับรู้ของนานาชาติต่อความก้าวหน้าทางสังคมของประเทศ การพัฒนาทุนมนุษย์คุณภาพสูงในมิตินี้ถือเป็นการลงทุนระยะยาวที่จะส่งผลต่อขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศในอนาคต

⁶ Sustainable Development Goals (SDGs 2015). คือเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน 17 ประการของสหประชาชาติ ซึ่งได้รับการรับรองในปี 2558 เพื่อเป็นกรอบในการพัฒนาโลกภายในปี 2573



ข้อจำกัดและความท้าทายในการดำเนินงาน

แม้ว่าโครงการ "KIDS DO - คิดดี" นั้นจะประสบความสำเร็จในระดับที่น่าชื่นชม แต่ยังคงมีข้อจำกัดที่สำคัญที่จำเป็นนั้นต้องได้รับการพิจารณาและแก้ไขในอนาคต ข้อจำกัดหลักได้แก่ ข้อจำกัดด้านเวลาในการดำเนินโครงการ ข้อจำกัดด้านงบประมาณที่ส่งผลกระทบต่อขอบเขตของกิจกรรม และข้อจำกัดด้านจำนวนผู้เข้าร่วมที่ยังคงมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับความต้องการในระดับชาติ

ข้อจำกัดเหล่านี้มีความสำคัญต่อการขยายผลและสร้างความยั่งยืนของโครงการ หากไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเป็นระบบ อาจส่งผลให้ผลกระทบของโครงการมีความจำกัดและไม่สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับที่กว้างขวางได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

นอกจากนี้ ยังมีความท้าทายด้านการบูรณาการกับระบบการศึกษาที่มีอยู่ การสร้างความเข้าใจและการยอมรับจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในระดับที่แตกต่างกัน และการพัฒนาบุคลากรผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการดำเนินกิจกรรมตามแนวทางของโครงการ

ข้อเสนอแนะเชิงกลยุทธ์เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน

กลยุทธ์ที่หนึ่ง: การเปลี่ยนรูปแบบการลงทุน

จากการได้วิเคราะห์ข้อมูลและผลการดำเนินงาน ผู้วิจัยเสนอให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการลงทุนจากการจัดกิจกรรมระยะสั้นไปสู่การลงทุนในการพัฒนาผู้นำในชุมชน (Community Leaders Development 2024)⁷ เพื่อให้ชุมชนสามารถขับเคลื่อนโครงการได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน

การพัฒนาผู้นำในชุมชนควรประกอบไปด้วยการฝึกอบรมด้านการจัดการโครงการ การพัฒนาทักษะการสื่อสาร การสร้างเครือข่ายความร่วมมือ และการ

⁷ Majee, W., Massengale, S. H., Rippel, C., & Reed Adams, J. (2024). *การพัฒนาภาวะผู้นำชุมชน*. In B. D. Christens (Ed.), *The Cambridge handbook of community empowerment* (pp. 289–312). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009153720.015>

ประเมินผลกระทบ เพื่อให้บุคคลเหล่านี้สามารถเป็นแกนหลักในการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปยังเยาวชนในชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

กลยุทธ์ที่สอง: การสร้างเครือข่ายความร่วมมือแบบบูรณาการ

การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น สถาบันการศึกษา และภาคเอกชนถือเป็นปัจจัยสำคัญในการขยายผลและสร้างความยั่งยืนของโครงการ เครือข่ายดังกล่าวจะช่วยให้การจัดหาทรัพยากร การแบ่งปันความรู้และประสบการณ์ และการสร้างการยอมรับในวงกว้าง

การออกแบบเครือข่ายควรคำนึงถึงหลักการของประสิทธิเขต (E7) ซึ่งมุ่งเน้นการขยายผลกระทบไปยังพื้นที่และกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุดและควรหลีกเลี่ยงการทำงานที่ซ้ำซ้อน

กลยุทธ์ที่สาม: การพัฒนากลไกทางการเงินและการบริหารจัดการ

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามหลักประสิทธิภาพ (E8)⁸ จำเป็นต้องมีการพัฒนากลไกทางการเงินและการบริหารจัดการที่ทำให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ในระยะยาว กลไกดังกล่าวอาจรวมถึงการสร้างกองทุนชุมชน การพัฒนาโครงการสร้างรายได้ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาเยาวชน และการสร้างระบบการบริหารจัดการที่มีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนในชุมชน

การพัฒนากลไกเหล่านี้จะช่วยให้ผลกระทบเชิงบวกของโครงการสามารถคงอยู่และเติบโตต่อไปได้ข้ามกาลเวลา โดยไม่ต้องพึ่งพาการสนับสนุนจากภายนอกเป็นหลัก

กลยุทธ์ที่สี่: การพัฒนาระบบการติดตามและประเมินผลระยะยาว

การขยายระยะเวลาและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการควรดำเนินไปพร้อมกับการพัฒนาระบบการติดตามและประเมินผลระยะยาวที่มีประสิทธิภาพ ระบบ

⁸ ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, *โมเดลประสิทธิภาพ 8E, อ้างแล้ว.*, 28-30.



ดังกล่าวจะช่วยในการวัดผลกระทบที่แท้จริงและสร้างฐานข้อมูลสำหรับการปรับปรุงและพัฒนาโครงการอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ควรมีการจัดการระบบการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Lesson Learned System)⁹ ที่จะช่วยในการสะสมความรู้และประสบการณ์จากการดำเนินโครงการ เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาโครงการในพื้นที่อื่นๆ หรือการขยายผลในระดับที่กว้างขึ้น

บทสรุปและข้อคิดเชิงวิชาการ

โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ได้สาธิตให้เห็นถึงศักยภาพอันยิ่งใหญ่ของนวัตกรรมการพัฒนาเยาวชนในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายและยั่งยืน การบูรณาการระหว่างหลักการเชิงปรัชญากับกรอบการดำเนินงานทางทฤษฎี โดยเฉพาะโมเดล 3I และโมเดล 8E ได้สร้างรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการพัฒนาที่ครอบคลุมและเป็นระบบได้มากขึ้น

ความสำเร็จของโครงการนี้ยืนยันให้เห็นถึงความจริงที่ว่า การลงทุนในการพัฒนาคุณภาพของเด็กและเยาวชนในวันนี้ คือการลงทุนที่มีคุณค่าและทรงคุณค่าสูงสุดเพื่ออนาคตของประเทศชาติ การเปลี่ยนแปลงเล็กๆ นี้นั้นในระดับชุมชนสามารถพัฒนาไปเป็นกระแสใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้างได้ หากมีการออกแบบและดำเนินการอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

อย่างไรก็ตาม เพื่อให้บรรลุเป้าหมายสูงสุดในการสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับชาติ จำเป็นต้องมีการพัฒนาจากการเป็น "โครงการ" นำไปสู่การเป็น "กลไก" ที่สามารถขับเคลื่อนด้วยชุมชนเองได้อย่างมีความยั่งยืน การเปลี่ยนผ่านดังกล่าวต้องอาศัยการสนับสนุนจากหลายภาคส่วน การพัฒนาศักยภาพของ

⁹ Lesson Learned System คือระบบการจัดการความรู้ที่เก็บรวบรวมบทเรียนและประสบการณ์จากการดำเนินงาน เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาในงานในอนาคต. เข้าถึงได้จาก: <http://bit.ly/43dBMZp>

บุคลากรในชุมชน และการสร้างระบบการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวและพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง

ในที่สุด โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ไม่เพียงแต่เป็นกรณีศึกษาที่มีคุณค่าทางวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นแสงสว่างแห่งความหวังที่ชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาเยาวชนที่มีคุณภาพและยั่งยืนเป็นสิ่งที่สามารถทำได้จริง หากมีการประยุกต์ใช้หลักการทางทฤษฎีอย่างเหมาะสมและมีความมุ่งมั่นในการสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

จากการศึกษาและวิเคราะห์โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ผู้ทำการวิจัยได้เห็นว่าประเด็นที่น่าสนใจสำหรับการศึกษาวิจัยในอนาคต

ประเด็นแรก คือ ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบที่ให้ประสิทธิภาพของการใช้โมเดล 3I กับแนวทางการพัฒนาเยาวชนแบบอื่นๆ ในบริบทที่หลากหลาย เพื่อสร้างหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แข็งแกร่งยิ่งขึ้น

ประเด็นที่สอง คือ การศึกษาติดตามผลกระทบในระยะยาวของเยาวชนที่ได้เข้าร่วมโครงการ โดยเฉพาะการติดตามพัฒนาการในด้านจิตสังคม ทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในกิจกรรมชุมชนในระยะ 3-5 ปี หลังจากสิ้นสุดโครงการ

ประเด็นที่สาม คือ การศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Success Factors) ในการขยายผลโครงการไปยังพื้นที่และบริบทที่มีความแตกต่างกัน รวมถึงการศึกษาความท้าทายและอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นในกระบวนการดังกล่าว เพื่อพัฒนาแนวทางการปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย

นอกจากนี้ ยังควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องมือกลไกการประเมินที่มีความเฉพาะเจาะจงและละเอียดอ่อนยิ่งขึ้น สำหรับการวัดผลกระทบของโครงการพัฒนาเยาวชนในมิติต่างๆ โดยเฉพาะในด้านการพัฒนาจิตสำนึกต่อส่วนรวมและทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์

ข้อจำกัดของการศึกษา

การศึกษาและวิเคราะห์โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ในครั้งนี้มีข้อจำกัดบางประการที่ควรนำมาพิจารณาในการตีความผลการศึกษา

ประการแรก คือ ข้อจำกัดด้านระยะเวลาที่มีในการศึกษา ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ผลกระทบในระยะสั้น จึงอาจไม่สามารถสะท้อนถึงผลกระทบระยะยาวที่แท้จริงได้อย่างครบถ้วน

ประการที่สอง คือ ข้อจำกัดด้านขนาดของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นโครงการนำร่องที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนจำกัด จึงอาจมีข้อจำกัดในการนำผลการศึกษาไปใช้ในบริบทที่กว้างขึ้น การขยายผลการศึกษาไปยังประชากรที่มีขนาดใหญ่กว่าจำเป็นต้องมีการศึกษาเพิ่มเติมให้มากขึ้นเพื่อยืนยันประสิทธิภาพและความเหมาะสม

ประการที่สาม คือ การศึกษานี้เป็นการวิเคราะห์เฉพาะกรณี (Case Study) จึงมีข้อจำกัดในการสร้างการอ้างอิงในเชิงสถิติ (Statistical Generalization) แม้ว่าจะสามารถทำการสร้างการอ้างอิงเชิงทฤษฎี (Theoretical Generalization) ได้ในระดับหนึ่ง แต่การประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นๆ นั้นควรมีการปรับเปลี่ยนให้เกิดความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมเฉพาะของแต่ละพื้นที่

บทสรุปท้าย: การต่อยอดสู่อนาคตของการพัฒนาเยาวชนไทย

การวิเคราะห์โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ผ่านเลนส์ของกรอบแนวคิดทางทฤษฎีได้เปิดเผยให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายในการพัฒนาเยาวชนไทย โครงการนี้ได้แสดงให้เห็นว่า การบูรณาการระหว่างแนวคิดเชิงนวัตกรรม กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน และการประเมินผลอย่างเป็นระบบ สามารถสร้างผลลัพธ์ที่มีคุณค่าและยั่งยืนได้

ความสำเร็จของโครงการนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวเลขหรือผลลัพธ์เชิงปริมาณเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่อยู่ที่การสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงมุมมองและทัศนคติของเยาวชน ครอบครัว และชุมชน การเปลี่ยนแปลงในมิติดังกล่าวมีความสำคัญต่อการสร้างสังคมที่มีคุณภาพและความเป็นธรรมในระยะยาว

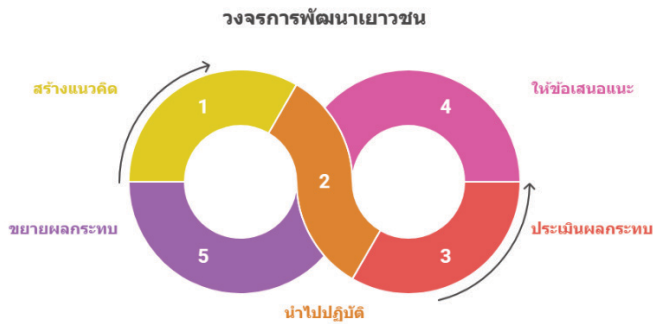
ในฐานะที่ได้เป็นต้นแบบของการพัฒนาเยาวชน โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ได้วางรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนานโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเยาวชนในระดับชาติ หลักการและแนวทางที่ได้รับการทดสอบและพิสูจน์แล้วจากโครงการนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้และปรับขยายให้เหมาะสมกับบริบทที่หลากหลาย

สำหรับอนาคตของการพัฒนาเยาวชนไทย โครงการนี้ได้ชี้ทิศทางที่สำคัญ คือ การมุ่งเน้นการพัฒนาที่ยั่งยืน การสร้างการได้มีส่วนร่วมของชุมชน และการใช้หลักการทางทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการออกแบบและประเมินผล หากสามารถขยายและพัฒนาแนวทางเหล่านี้ให้ครอบคลุมเยาวชนไทยในวงที่กว้างขึ้น ประเทศไทยจะสามารถสร้างทุนมนุษย์ที่มีคุณภาพสูงและพร้อมรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในท้ายที่สุดแล้วนั้น โครงการ "KIDS DO - คิดดี" ได้กลายเป็นมากกว่าโครงการพัฒนาเยาวชนโครงการหนึ่ง แต่เป็น "เครื่องพิสูจน์แนวคิด" (Proof of

Concept)¹⁰ ที่แสดงให้เห็นถึงพลังของการรวมพลังระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติ ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และการดำเนินการที่เป็นระบบ และในระหว่างการพัฒนาในระดับบุคคลกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับสังคม

การสืบทอดและพัฒนาต่อยอดแนวทางดังกล่าวจึงไม่เพียงแต่เป็นโอกาสในการพัฒนาเยาวชนไทยให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น แต่ยังเป็นการลงทุนที่มีคุณค่าสูงสุดเพื่ออนาคตที่ทำให้สดใสและยั่งยืนของประเทศไทย



ภาพที่ 15 วงจรการพัฒนาเยาวชน

¹⁰ ทิมอาซานะ. (10 มกราคม 2568). *Proof of Concept คืออะไร? คู่มือการเขียน POC พร้อมตัวอย่าง* เข้าถึงได้จาก ASANA: <https://asana.com/resources/proof-of-concept>

ภาคผนวก ก: ข้อมูลโครงการ KIDS DO – คิดดี

ชื่อโครงการ: KIDS DO คิดดี

ระยะเวลาดำเนินงาน: 6 กรกฎาคม - 3 สิงหาคม 2568 (5 สัปดาห์)

พื้นที่: ชุมชนหมู่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ

กลุ่มเป้าหมาย: เยาวชนระดับประถมศึกษาปลาย (อายุ 9-12 ปี) จำนวน 25 คน

งบประมาณ: 40,000 บาท

วัตถุประสงค์หลัก:

1. พัฒนาเยาวชนให้เป็นคนดีที่มีจิตอาสาและคุณธรรม
2. ปลุกฝังแรงจูงใจภายในและค่านิยมการทำความดี
3. เสริมทักษะคิดวิเคราะห์และ Digital Literacy
4. เปิดพื้นที่ให้เยาวชนกล้าลงมือทำโครงการเพื่อส่วนรวม
5. สร้างต้นแบบโครงการที่สามารถขยายผลได้

นวัตกรรมหลัก:

- Good-Net Platform (แพลตฟอร์มดิจิทัล)
- Micro-Grant (ทุนสนับสนุนโครงการย่อย)
- กิจกรรม "21 วันทำดี" และ "ขวดโหลความดี"
- Co-Design Forum (เวทีออกแบบร่วม)

ภาคผนวก ข: สรุปรโมเดลประสิทธิภาพ 8E

ระดับ	ชื่อภาษาไทย	ชื่อภาษาอังกฤษ	โฟกัส	เป้าหมาย
E1	ประสิทธิภาพ	Efficiency	ปัจจัยนำเข้า (Input)	คุ้มค่าที่สุดที่สุด
E2	ป ะ ร ะ ส ี ท ธิ กรรม	Excellence	กระบวนการ (Process)	ดีเลิศที่สุด
E3	ประสิทธิผล	Effectiveness	ผลผลิต (Output)	ตรงเป้าหมาย สูงสุด
E4	ประสิทธิคุณ	Esteemed Valuableness	ผลลัพธ์ (Outcome)	มีคุณค่าที่สุด
E5	ประสิทธิสาร	Esthetic- Worthiness	ผลลัพธ์เลอค่า (Outdo)	คุณค่าสูงสุด
E6	ประสิทธิคุณ	Exponentiality	ผลทวีคูณ (Outburst)	ขยายผลมากที่สุด
E7	ประสิทธิเขต	Externality	นอกขอบเขต (Outbound)	ครอบคลุมมาก ที่สุด
E8	ประสิทธิกาล	Eschatonicity	ยั่งยืนข้ามกาล (Outlast)	คงอยู่นานที่สุด

ภาคผนวก ค: ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ผลที่ได้
อัตราการเข้าร่วมครบทุกกิจกรรม	$\geq 90\%$	ป ร ะ ม า ณ 80% (ช่วงแรก)
เยาวชนดำเนินกิจกรรม "ทำดี" ต่อเนื่อง 21 วัน	$\geq 80\%$	อยู่ระหว่างติดตาม
ผู้ปกครองส่งคลิปวิดีโอกิจกรรม	$\geq 80\%$	75%
จำนวน Micro-Project ที่สำเร็จ	≥ 5 โครงการ	อยู่ระหว่างดำเนินการ
ความพึงพอใจ	$\geq 80\%$ ระดับ "ดี"	อยู่ระหว่างประเมิน

ชื่อเรื่อง: บทสัมภาษณ์เชิงวิเคราะห์ : เสียงสะท้อน

จากชุมชนในโครงการ *KIDS DO – คิดดี*

ผู้เรียบเรียง: นักศึกษา หลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อ

การสร้างชาติ นสข. รุ่น 19 (NBI)

กลุ่มกรีนแลนด์และสโลวาเกีย

ปีที่จัดทำ: 2568

บทคัดย่อ (Abstract)

บทความนี้นำเสนอผลการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพจากผู้ปกครอง ผู้นำชุมชน และเยาวชนในพื้นที่หมู่ที่ 7 ตำบลบางพลีใหญ่ จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งเข้าร่วมโครงการ *KIDS DO – คิดดี* ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนเชิงจิตสังคมและการสร้างทุนมนุษย์เพื่อการพัฒนาชาติอย่างยั่งยืน การวิเคราะห์ข้อมูลที่ใช้แนวทางความตามกรอบแนวคิด **Cap-Corner Stone (CCS)** และแบบจำลอง **3I (Ideation – Implementation – Impact)** ของท่าน ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2560)¹ ผลการสัมภาษณ์พบว่า โครงการมีผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในด้านความรับผิดชอบ ความสามัคคี และการช่วยเหลือสังคม ขณะเดียวกัน ผู้ปกครองและผู้นำชุมชนรับรู้ถึงการได้มีการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในระดับครอบครัวและชุมชน

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 การพัฒนาเยาวชนไม่อาจจำกัดอยู่เพียงการเรียนในห้องเรียน แต่ต้องมุ่งสร้างประสบการณ์ที่เกิดขึ้นโดยตรงที่หล่อหลอมจิตสำนึกพลเมือง (*Civic Consciousness*) โครงการ *KIDS DO – คิดดี* ของสถาบันสร้าง

¹ ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2560): *การพัฒนานวัตกรรมที่สร้างผลกระทบ (Impact Innovation)*. 1 นวัตกรรมความคิด (*Ideation Innovation*). 2 นวัตกรรมการปฏิบัติ (*Implementation Innovation*). 3 นวัตกรรมผลกระทบ (*Impact Innovation*) ที่มา: กรุงเทพมหานคร. <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>

ชาติ จึงเป็นตัวอย่างของการใช้แนวทางการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Kolb, 1984)² เพื่อการสร้าง “ทุนมนุษย์คุณภาพ” ที่เป็นรากฐานของการสร้างชาติอย่างยั่งยืน (Weiss, 1995; Joint Committee, 2011)³⁴

ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology)

การเก็บข้อมูลใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มตัวอย่าง 7 คน ซึ่งได้แก่ ผู้นำชุมชน ผู้ปกครอง และเยาวชนในพื้นที่นำร่อง วิเคราะห์เนื้อหาตามแนวคิดการพัฒนาเชิงประสบการณ์และจิตสังคมแบบองค์รวม (Holistic Psychosocial Development) เพื่อที่จะสะท้อนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในระดับปัจเจก ครอบครัว และชุมชน

คำบอกเล่าของคุณเข้มมีสาระสะท้อนถึงมิติของ “การเปลี่ยนผ่านจากการบอกสู่การให้ประสบการณ์” ตามแนวคิด Cap-Corner Stone (CCS) ที่โครงการใช้เป็นกรอบหลักในการพัฒนาเยาวชน ซึ่งมุ่งสร้างผลกระทบเชิงคุณค่า (Value Impact) มากกว่าผลลัพธ์เชิงปริมาณ

คุณสมศรี สมใจเพ็ญ

ผู้ช่วยกำนัน ตำบลบางพลีใหญ่

“ตั้งแต่สถาบันสร้างชาติเข้ามา เด็ก ๆ ดูนีระเปียบวินัยมากขึ้น ตื่นเช้า มาช่วยพ่อแม่ทำงาน และตั้งใจในสิ่งที่ได้รับมอบหมาย ที่สำคัญคือเขาเริ่มเห็นคุณค่าของการช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งได้เป็นรากฐานสำคัญของการเป็นพลเมืองดีในอนาคต”

² Kolb, D. A. (1984). การเรียนรู้จากประสบการณ์: ประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และการพัฒนา. Prentice Hall.

³ Weiss, C. H. (1995). *ไม่มีอะไรที่ใช้งานได้จริงเท่ากับทฤษฎีที่ดี: การสำรวจการประเมินเชิงทฤษฎีสำหรับโครงการริเริ่มชุมชนที่ครอบคลุมสำหรับเด็กและครอบครัว*. Aspen Institute.

⁴ คณะกรรมการร่วมว่าด้วยมาตรฐานการประเมินการศึกษา (2011). มาตรฐานการประเมินโครงการ (พิมพ์ครั้งที่ 3). Sage.



เสียงจากผู้นำชุมชนเช่นนี้นั้นได้ตกย้ำในแนวคิด “Implementation” ของแบบจำลอง 3I (Ideation – Implementation – Impact) ที่ทางโครงการใช้ คือการออกแบบกิจกรรมให้ลงมือทำจริงและเห็นผลได้จริงในระดับครอบครัวและชุมชน

คุณยายของน้องสตางค์

“น้องสตางค์ดีขึ้นมากเลยคะ จากที่เคยไม่ค่อยช่วยงาน ตอนนี้ช่วยคุณพ่อคุณแม่ทำงานบ้าน ล้างจาน กรอกน้ำ ช่วยล้างรถ เห็นแล้วดีใจมาก เพราะโครงการนี้ทำให้เขารู้จักความรับผิดชอบและความกตัญญู”

กรณีของ “น้องสตางค์” แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ในบริบทครอบครัวสามารถสร้างผลลัพธ์ที่ลึกซึ้งในเชิงจิตสังคม ซึ่งตรงกับแนวคิดของโครงการที่เน้น “การพัฒนาเชิงองค์รวม” (Holistic Development)

เสียงของเยาวชน: จากผู้รับสู่ผู้ให้

เด็กชายสตางค์

“สิ่งที่ผมได้จากกิจกรรมนี้ คือ ความสามัคคีครับ แล้วก็ความเห็นแก่ส่วนรวม ผมจะเอาสิ่งนี้มาใช้ในชีวิตประจำวันครับ”

เด็กหญิงแพร

“ขอบคุณพี่ ๆ ที่มาทำกิจกรรมดี ๆ ให้พวกหนู สิ่งทีหนูได้คือการช่วยเหลือชุมชน ทำความดีเพื่อคนอื่น หนูจะทำดีเพื่อผู้อื่นอย่างเต็มที่ค่ะ”

เด็กหญิงพลอยชมพู จันทร์หอม

“หนูจะทำดีเพื่อคนอื่นค่ะ ขอขอบคุณที่ให้โอกาสหนูได้เรียนรู้สิ่งดี ๆ จากกิจกรรมนี้ค่ะ”

เด็กชายปลาทุ

“สิ่งที่ผมได้คือคิดดีเพื่อคนอื่น ผมจะเป็นเด็กดีและคิดดีครับ”

เสียงของเยาวชนทั้ง 4 คนนี้คือ “ซึ่งได้เป็นเสียงของการเปลี่ยนแปลง” ที่เกิดขึ้นจากภายใน เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริง

ผลการสัมภาษณ์ (Findings)

1. มุมมองจากผู้นำชุมชน

“เด็กๆ มีความรับผิดชอบมากขึ้น ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น ทำคลิป ปลุกต้นไม้ และช่วยงานชุมชน”

(คุณเข็มมิกา เนมวงษ์, ผู้ช่วยกำนัน ต.บางพลีใหญ่)

การสังเกตของผู้นำท้องถิ่นแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรม และทัศนคติ ซึ่งได้มีการสะท้อนมิติของ “Implementation” ในแบบจำลอง 3I

2. มุมมองจากผู้ปกครอง

“ตั้งแต่มีโครงการ เด็กตื่นเช้าขึ้น ช่วยงานบ้าน และไม่เกรงเหมือนก่อน”

(คุณสมศรี สมใจเพ็ญ, ผู้ช่วยกำนัน ต.บางพลีใหญ่)

เสียงสะท้อนนี้ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงในระดับครอบครัว ซึ่งเป็น “ฐานรากของทุนสังคม” (Social Capital) ตามแนวคิดของโครงการ

3. มุมมองจากเยาวชน

“สิ่งที่ผมได้คือความสามัคคีและความเห็นแก่ส่วนรวม ผมจะนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันครับ”

(เด็กชายสตาจ, อายุ 9 ปี)

“หนูได้เรียนรู้ที่จะช่วยเหลือผู้อื่น และตั้งใจจะทำดีเพื่อคนอื่นค่ะ”

(เด็กหญิงแพรว, อายุ 10 ปี)

ผลการสัมภาษณ์เยาวชนสะท้อนการเปลี่ยนผ่านจาก “ผู้รับ” สู่ “ผู้ให้” อันเป็นเป้าหมายสำคัญของโครงการ

การอภิปรายผล (Discussion)

ผลการสัมภาษณ์สนับสนุนแนวคิดของท่าน ศ.ดร.เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2020)⁵ ว่า การพัฒนาเยาวชนที่เน้น “การให้ประสบการณ์ตรง” สามารถสร้างผลลัพธ์เชิงคุณค่าได้จริง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้ที่ได้ผ่านการกระทำ (Experiential Learning) ซึ่งส่งผลต่อการสร้างทัศนคติในทางบวกต่อชุมชนและครอบครัวอย่างเป็นรูปธรรม ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิด Cap-Corner Stone (CCS) ที่มองว่าโครงการเล็ก ๆ สามารถสร้างผลกระทบระดับมหัพภาคได้หากมีรากฐานทางจิตสังคมที่มั่นคง

บทสรุป (Conclusion)

โครงการ *KIDS DO – คิดดี* เป็นโครงการต้นแบบที่ใช้ทำกิจกรรมพัฒนาเยาวชนในระดับชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยไม่ต้องพึ่งพาทรัพยากรจำนวนมาก แต่เน้นพลังความร่วมมือและจิตสำนึกแห่งการให้ ผลลัพธ์เชิงคุณภาพจากบทสัมภาษณ์ชี้ชัดว่า โครงการสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับพฤติกรรม จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างชาติอย่างยั่งยืน

⁵ Jaremsak, K. (2020). รูปแบบนวัตกรรม: แนวคิด-การนำไปปฏิบัติ-ผลกระทบ. กรุงเทพฯ: สถาบันสร้างชาติ.

บรรณานุกรมภาษาไทย

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). *การสำรวจประชากร
สูงอายุในประเทศไทย พ.ศ. 2565*. กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2566). *รายงานการสำรวจการใช้
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2566*. กรุงเทพฯ:
กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- วิจารณ์, พ. (2564). *การพัฒนาเยาวชนไทยในยุคดิจิทัล:
การเรียนรู้เชิงรุกและทุนทางสังคม*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- พระธรรมปิฎก (ป. อ. ปยุตฺโต). (2546). *พจนานุกรมพุทธ
ศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ
ราชวิทยาลัย.
- ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2560). *การพัฒนา
นวัตกรรมที่สร้างผลกระทบ (Impact Innovation)*. กรุงเทพฯธุรกิจ.
เข้าถึงได้จาก <https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>
- ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). *สะท้อนคิดจาก
ฮาร์วาร์ด*. สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์. เข้าถึงได้จาก
<https://bit.ly/48vhs9p>
- ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2561). *ดร.แดน มองต่าง
แดน*. กรุงเทพฯธุรกิจ. เข้าถึงได้จาก
<https://www.kriengsak.com/Impact-Innovation>
- ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). *แบบจำลอง 3I
สำหรับการพัฒนานวัตกรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). *โมเดล*

ประสิทธิภาพ 8E: ยุทธศาสตร์การบริหารอย่างมีผลชัย. กรุงเทพฯ: ชัค
เชส พับลีซิง.

ศ.ดร. เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2566). *ผลึกชีวิต: 123*

ความคิดเพื่อความสำเร็จในชีวิตและงาน. กรุงเทพฯ: ชัคเชส พับลีซิง.

ทิมอาซานะ. (2568, 10 มกราคม). *Proof of Concept คือ*

อะไร? คู่มือการเขียน POC พร้อมตัวอย่าง. เข้าถึงได้จาก

<https://asana.com/resources/proof-of-concept>

กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2566). *แผนพัฒนาเด็กและ*

เยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2566–2570. เข้าถึงได้จาก

https://www.dcy.go.th/public/mainWeb/file_download/1667229515594-682713220.pdf

บรรณานุกรมภาษาอังกฤษ

Abraham Maslow, & Carl Rogers. (2024).

Humanistic psychology concept:

Emphasizing human potential for growth and self-development.

Alexander, C. (1977). *A pattern language: Towns,*

buildings, construction. Oxford University Press.

Amabile, T. M. (1996). *Creativity in context.*

Westview Press.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory.* Prentice

Hall.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought*

and action: A social cognitive theory. Prentice Hall.

Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of*

control. W. H. Freeman.

Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass

communication. *Media Psychology*, 3(3), 265–299.

Bowen, M. (1978). *Family therapy in clinical*

practice. Jason Aronson.

Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human*

development: Experiments by nature and design. Harvard University Press.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business*

Review, 84(6), 84–92.



- CASEL. (2020). *CASEL's SEL framework: What are the core competencies and where are they promoted?* Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Chambers, R. (1997). *Whose reality counts?: Putting the first last*. Intermediate Technology Publications.
- Christakis, N. A., & Fowler, J. H. (2009). *Connected: The surprising power of our social networks and how they shape our lives*. Little, Brown and Company.
- Coleman, J. S. (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94(Supplement), S95–S120.
- Coleman, J. S. (1990). *Foundations of social theory*. Harvard University Press.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deming, W. E. (1986). *Out of the crisis*. MIT Press.
- Derrida, J. (1976). *Of grammatology* (G. C. Spivak, Trans.). Johns Hopkins University Press.

- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.
- Duhigg, C. (2012). *The power of habit: Why we do what we do in life and business*. Random House.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- Epstein, J. L. (2011). *School, family, and community partnerships: Your handbook for action* (3rd ed.). Corwin Press.
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge* (A. M. Sheridan Smith, Trans.). Tavistock Publications.
- Frankl, V. E. (2006). *Man's search for meaning*. Beacon Press. (Original work published 1946)
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the oppressed*. Continuum.
- Freud, S. (2011). *On narcissism: An introduction* (J. Strachey, Ed. & Trans.). Dover Publications.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Corwin.



- Holling, C. S. (1978). *Adaptive environmental assessment and management*. Wiley.
- Imai, M. (1986). *Kaizen: The key to Japan's competitive success*. McGraw-Hill.
- Jarernsak, K. (2020). *Innovation model: Ideation–implementation–impact*. Nation Building Institute.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Joint Committee on Standards for Educational Evaluation. (2011). *The program evaluation standards* (3rd ed.). Sage Publications.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in group dynamics. *Human Relations*, 1(1), 5–41.
- Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation. *New Media & Society*, 10(3), 393–411.
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370–396.
- McKnight, J., & Kretzmann, J. (1993). *Building communities from the inside out: A path toward finding and mobilizing a community's assets*. ACTA Publications.

- Mischel, W. (2014). *The marshmallow test: Mastering self-control*. Little, Brown and Company.
- Mischel, W., Shoda, Y., & Rodriguez, M. L. (1989). Delay of gratification in children. *Science*, 244(4907), 933–938.
- Nonaka, I., & Takeuchi, H. (1995). *The knowledge-creating company: How Japanese companies create the dynamics of innovation*. Oxford University Press.
- OECD. (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). Sage Publications.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Prochaska, J. O., & DiClemente, C. C. (1983). Stages and processes of self-change of smoking: Toward an integrative model of change. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 51(3), 390–395.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Simon & Schuster.
- Seligman, M. E. P. (2004). *Authentic happiness*. Free Press.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.



- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*. United Nations. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- UNESCO. (2017). *Education for sustainable development goals: Learning objectives*. UNESCO Publishing.
- UNICEF. (2019). *Programming for adolescent development and participation: Guidance for country programmes*. UNICEF.
- World Health Organization. (2020). *Adolescent mental health*. WHO Press.

รายชื่อคณะผู้จัดทำ

นักศึกษา หลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ
นสข. รุ่นที่ 19 กลุ่มกรีนแลนด์และสโลวาเกีย

พระมหาศิริวัฒน์ โพธิ์แก้ว (ปิยธมฺโม)

ครูสอนปรียัติธรรม วัดบางนาค

พ.อ. ธนิต พฤกษ์พนาเวช

เสนาธิการ กรมข่าวทหารบก

คุณสุภาพ เสือพิมพ์

PROJECT MANAGER โครงการพัฒนาคุนน้ำริมถนนวิภาวดีรังสิต

คุณเสาวนีย์ สมร่างวัจนกุล

พนักงานฝ่ายขาย บริษัท ไทยพาณิชย์ โปรเทค จำกัด

คุณวรวิทย์ จุฬาพรหมเดช

ผู้จัดการทั่วไป บริษัท เอส. คลาส เท็กซ์ไทล์ จำกัด



สถาบันการสร้างชาติ
และหลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการ



NATION-BUILDING INSTITUTE

สถาบันการสร้างชาติ

“สร้างผู้นำ นักบริหาร บนฐานคุณธรรม นำการสร้างชาติ”

สถาบันการสร้างชาติ (Nation-Building Institute –NBI) จัดทะเบียนเป็นมูลนิธิภายใต้การกำกับของกระทรวง มหาดไทยโดยใช้ชื่อ “มูลนิธิสถาบันการสร้างชาติ” สถาบันฯ เป็นองค์กรไม่แสวงหากำไรและไม่ยุ่งเกี่ยวกับพรรคการเมือง การทำงานของสถาบันฯ มุ่งสร้างภาคีความร่วมมือระหว่างผู้บริหารภาครัฐ เอกชน และภาคสังคม โดยจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ ที่สร้างความเป็นผู้นำนักบริหาร บนฐานคุณธรรม ให้ผู้เรียนในหลักสูตรต่างๆ ที่สถาบันฯ จัดขึ้นและ เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการ ทั้งที่สถาบันฯ ดำเนินการเองและ ร่วมสนับสนุน เพื่อให้เกิดความเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง ช่วยสร้างชาติในบทบาทที่เหมาะสมกับศักยภาพของแต่ละคน เพื่อพร้อมนำประเทศไทยก้าวสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วต่อไป

สถาบันการสร้างชาติมุ่งหวังที่จะเป็นแหล่งการเรียนรู้ รัฐของประเทศ ในเรื่องการพัฒนาภาวะการนำภาวะการบริหาร และภาวะคุณธรรม ของบุคลากร ทั้งภาครัฐ ภาค เอกชน และภาคประชาชน ตลอดจนเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา และอุดมศึกษา ให้ร่วมกันช่วยทำงานสร้างสรรค์ชาติไทยสู่อารยะประเทศ ที่พัฒนาแล้วทั้ง ในด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ให้ประชาชนมีความสุข

วิสัยทัศน์

สถาบันการสร้างชาติเป็นสถาบันหลักของชาติ เพื่อพัฒนา ภาวะการนำ ภาวะการบริหาร และภาวะคุณธรรม เพื่อนำการสร้างชาติ

พันธกิจ

พันธกิจของสถาบันการสร้างชาติ คือ

1. สร้างการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้นำ นักบริหาร ที่มีคุณธรรม
2. สร้างการเรียนรู้ระบบการนำและระบบการบริหารที่เหมาะสมกับสถานการณ์ บริบทต่าง ๆ
3. สร้างเครือข่ายร่วมมือการสร้างชาติข้ามภาคส่วน คือภาครัฐ ภาคเอกชน และ ภาคประชาชน
4. ประยุกต์ทฤษฎีหลักหมวด: หลักปรัชญา หลักคิด หลักวิชา หลักการ และหลักปฏิบัติ โดยสร้างการคิดอย่างเป็นระบบเพื่อการริเริ่มใหม่และเพื่อการสร้างนวัตกรรมใหม่ อย่างสร้างสรรค์ และแนวทางปฏิบัติใหม่เพื่อการสร้างชาติ

หลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ

สถาบันการสร้างชาติได้จัดหลักสูตร “นักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ (นสช.)” โดยมุ่งจัดการเรียนรู้ใน รูปแบบที่ช่วยเสริมสร้างความเป็นผู้นำและ ภาวะการนำ ภาวะการบริหาร และ ภาวะคุณธรรมของผู้เรียน สร้างผู้ เรียนให้เป็นผู้ ผู้นำการเปลี่ยนแปลง ไปช่วยสร้างชาติ ในบท บาทที่เหมาะสมกับศักยภาพของแต่ละคน เพื่อพร้อมนำประเทศไทยก้าวสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วและประเทศ อารยะต่อไป โดยปัจจุบัน มีการเรียนการสอนใน 3 หลักสูตร สำคัญ ได้แก่ หลักสูตรนักบริหารระดับสูงเพื่อการสร้างชาติ (นสช.) หลักสูตรนักบริหารระดับสูง เพื่อการสร้างชาติ ภาคตะวันออก EEC (นสช.EEC) หลักสูตรผู้นำการประกอบการ WELLNESS เพื่อการสร้างชาติ (นสช.WELLNESS) ซึ่งมีการจัดการเรียนการสอน รวมแล้ว 33 รุ่น มีศิษย์เก่า รวมแล้วกว่า 4,000 กว่าคน



นักศึกษาในแต่ละหลักสูตรประกอบด้วยผู้บริหารจากหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐกิจ ธุรกิจ และประชากิจ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เช่น อดีต นายกรัฐมนตรี, ประธานสภาผู้แทนราษฎร, ประธานวุฒิสภา, รองนายกรัฐมนตรี, รัฐมนตรีว่าการกระทรวงต่าง ๆ, ปลัดกระทรวง, อธิบดี, ผู้ว่าราชการจังหวัด, วุฒิสมาชิก, สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร, รองผู้บัญชาการทหารสูงสุด, รองผู้บัญชาการทหารบก, รองผู้บัญชาการตำรวจแห่งชาติ, รองประธานศาลอุทธรณ์, รองประธานกรรมการสภาหอการค้าแห่งประเทศไทย, อธิการบดีมหาวิทยาลัย, รองอธิบดีจากหลายกระทรวง, ประธานสภาคณาจารย์ จากหลากหลายมหาวิทยาลัย, ประธานกรรมการบริหาร, ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร, ประธานบริหาร, กรรมการผู้จัดการ จากบริษัทมหาชนมากกว่า 70 แห่ง ผู้บริหารจากสำนักงานตำรวจแห่งชาติ, กองทัพบก, สถาบันการเงิน, รัฐวิสาหกิจ, สื่อมวลชน, ดารา นักร้อง นักแสดง และผู้บริหารจากองค์กรพัฒนาเอกชน ผู้นำศาสนาต่าง ๆ ฯลฯ

สนใจข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมของสถาบันหรือเอกสารวิชาการ

Cap-Corner Stone Project โปรดติดต่อ

โทร 02-711-7474 หรือ 097-050-8791

Email: info@nbi.in.th

